mampato

M R

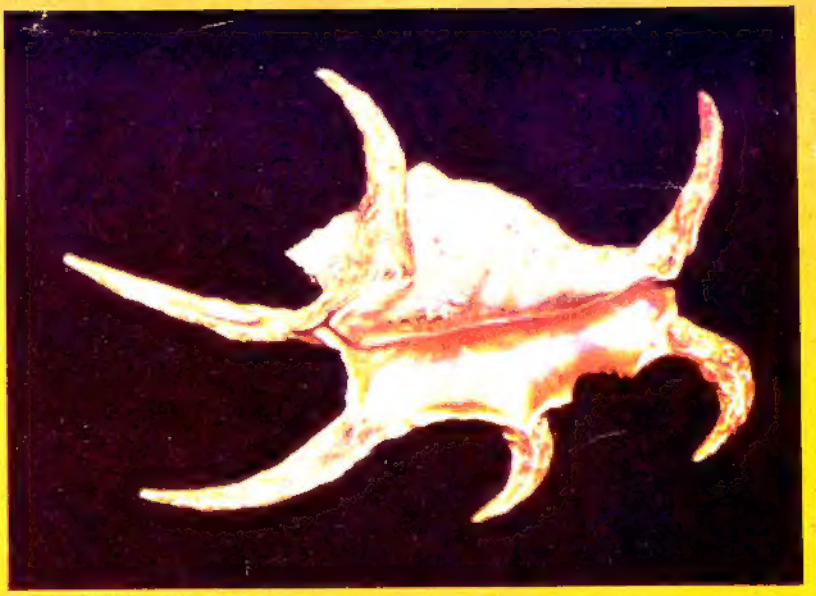
Precio $ 10,00
Recargo de flete $ 0,50
Precio Perú S/10.00 Año VIII Nº 337 7 DE JULIO DE 1976

Exige tu poster del MAGALLANES

LOS CABALLEROS DE LA EDAD MEDIA

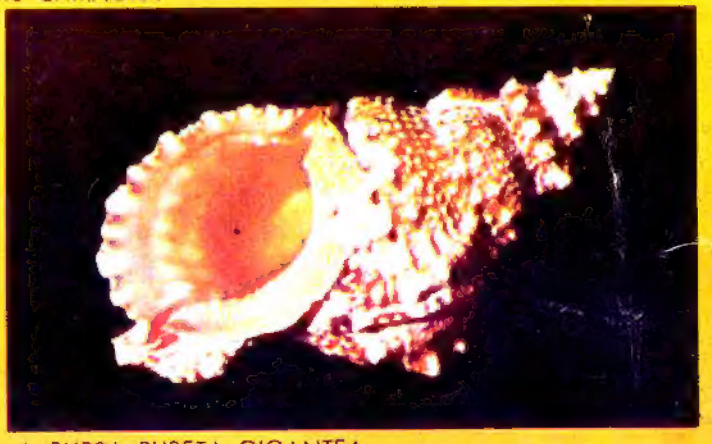
1. HALIOTIS LAMELLOSA

CONCHAS DE MOLUSCOS



2. LAMBIS CHIRAGRA

3. MITRA PAPALIS



4. BURSA RUBETA GIGANTEA

5. TATCHERIA MIRABILIS

6. HARPA NOBILIS

7. DARIOCONUS TEXTILIS

8. TEREBRA MACULATA

9. ZEBRAMERIA ZEBRA

mampato

Año VIII – Santiago, 7 de julio de 1976

Nº 337

HISTORIAS QUE PARECEN CUENTOS

HISTORIA

CUENTO

DOCUMENTO	
CONCHAS DE MOLUSCOS	**2**
SUMARIO	3
CUENTO CONTINUADO	
ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS	**4**
CONVERSANDO ENTRE AMIGOS	8
HISTORIETA MAMPATO	**9**
ORTOGRAFIA AMENA	
EL USO DE LA COMA	13
HISTORIAS QUE PARECEN CUENTOS	
EXPEDICION DEL NAUTILUS BAJO EL POLO NORTE	**14**
¿POR QUE?	17
NUESTRA HISTORIA	
EL COMBATE DE LA CONCEPCION	**18**
BUFFALO BILL	
EL TERROR DE LAS PRADERAS	22
NATURALEZA	
UN FAMOSO CANGREJO LLAMADO KRILL	**26**
HISTORIAS QUE PARECEN CUENTOS	
UN BARRIL LLENO DE HISTORIA	28
HISTORIA	
LOS CABALLEROS DE LA EDAD MEDIA	**31**
COMO HACER	
UN CROQUET DE MESA	36
LA PAGINA DE LOS MAMPATINOS	39
MAMPATOGRAMA	40
HISTORIETA	
YUDEX	**41**
HUMOR	45
GUITARRA	48
ATLAS ESCOLAR DE CHILE	
IX REGION	50

Directora: Isabel Wachholtz. Subdirector: Miguel Arteche. Jefe de Redacción: Cecilia Eyzaguirre. Directora de Diagramación: Paulina Migliassi de Baeza. Representante Legal: Sergio Araos Bruna. Domicilio: Triana 849. Teléfono: 231575. Propietario: Editorial Lord Cochrane S.A. Derechos Reservados ©Mampato

Las revistas vendidas en las provincias de Tarapacá, Antofagasta, Aisén y Magallanes están afectas a recargo de flete.

ALICIA en el país de las maravillas

CAPITULO XI

Texto de Lewis Carroll — Resumen de Martín Antolínez

Entonces el Conejo Blanco leyó, con su vocecita y a todo pulmón, en la lista el nombre de:

—¡Alicia!

—¡Presente! —gritó Alicia, olvidándose, con la emoción del momento, de lo mucho que había crecido durante los últimos minutos, de tal manera que al ponerse rápidamente en pie volcó el estrado del jurado. Todos sus miembros cayeron de cabeza, y se agitaron en una forma que le recordó a Alicia unos peces dorados que se le habían caído al suelo la semana pasada.

—¡Mil perdones! —exclamó Alicia y empezó a recogerlos con la mano.

—El juicio no puede proseguir —dijo el Rey— hasta que **todos** los miembros del jurado hayan recobrado **debidamente** sus puestos.

Tan pronto como el jurado se recobró, y una vez que encontraron sus respectivas tizas y pizarras, se pusieron a describir los pormenores del accidente.

—¿Qué sabes de este asunto? —preguntó el Rey a Alicia.

—Nada —respondió Alicia.

—¿Nada en absoluto? —insistió el Rey.

—Nada en absoluto —confirmó Alicia.

—Eso es algo muy trascendente —aseguró el Rey.

—Intrascendente —apuntó el Conejo Blanco.

—Intrascendente, por supuesto —corrigió el Rey—. Trascendente, intrascendente, trascendente, intrascendente, trascendente . . .

Parte del jurado escribió "trascendente", y la otra, "intrascendente".

—Regla número 42 —interrumpió el Rey— abriendo un libro: "Todas las personas que midan más de una milla de altura habrán de abandonar la Sala".

Todos miraron a Alicia.

¡Ay, mil perdones! exclamó Alicia, y empezó a recogerlos con la mano.

–¡Pero si yo **no** mido una milla de altura! –dijo Alicia.

–¡Ciertamente que sí! –declaró el Rey.

–Casi dos millas –añadió la Reina.

–No me marcharé en ningún caso. Esa regla no vale porque la acaba de inventar usted.

–Es la más antigua de todo el libro –aseguró el Rey.

–Entonces sería la primera y no la cuarenta y dos –acusó Alicia.

El Rey palideció y cerró rápidamente su libro.

–Que el jurado considere su veredicto –ordenó el Rey, muy irritado, y todos prorrumpieron en carcajadas.

–¡No, no! –atajó la Reina–. ¡La sentencia primero! ¡Ya habrá tiempo para el veredicto después!

–¡Qué estupidez! –exclamó Alicia, con voz muy alta–. ¿A quién se le ocurre una cosa semejante? ¡La sentencia antes que el veredicto!

–¡A callar! –vociferó la Reina, morada de rabia.

–¡No me callo! –respondió Alicia.

–¡Que le corten la cabeza! –chilló la Reina, con toda la fuerza de sus pulmones. Pero nadie le hizo caso.

–¿Quién les va a hacer caso si no son más que unas cartas?

Al oír esto, la baraja entera se elevó por los aires, y empezó a caer desordenadamente sobre Alicia, que se defendió a manotazos. Y al hacerlo se encontró de golpe acostada en el regazo de su hermana, la cual estaba apartando con delicadeza unas hojas secas que habían caído sobre la cara de Alicia.

–Despierta, Alicia –le dijo su hermana–. ¡Te has quedado dormida un buen rato!

–No sabes qué sueño más raro he tenido –dijo Alicia, y empezó a contarle a su hermana todo lo que pudo recordar de sus extrañas aventuras.

–Un sueño muy, muy extraño, Alicia –le dijo–, pero anda ahora a tomar té, que se está haciendo muy tarde.

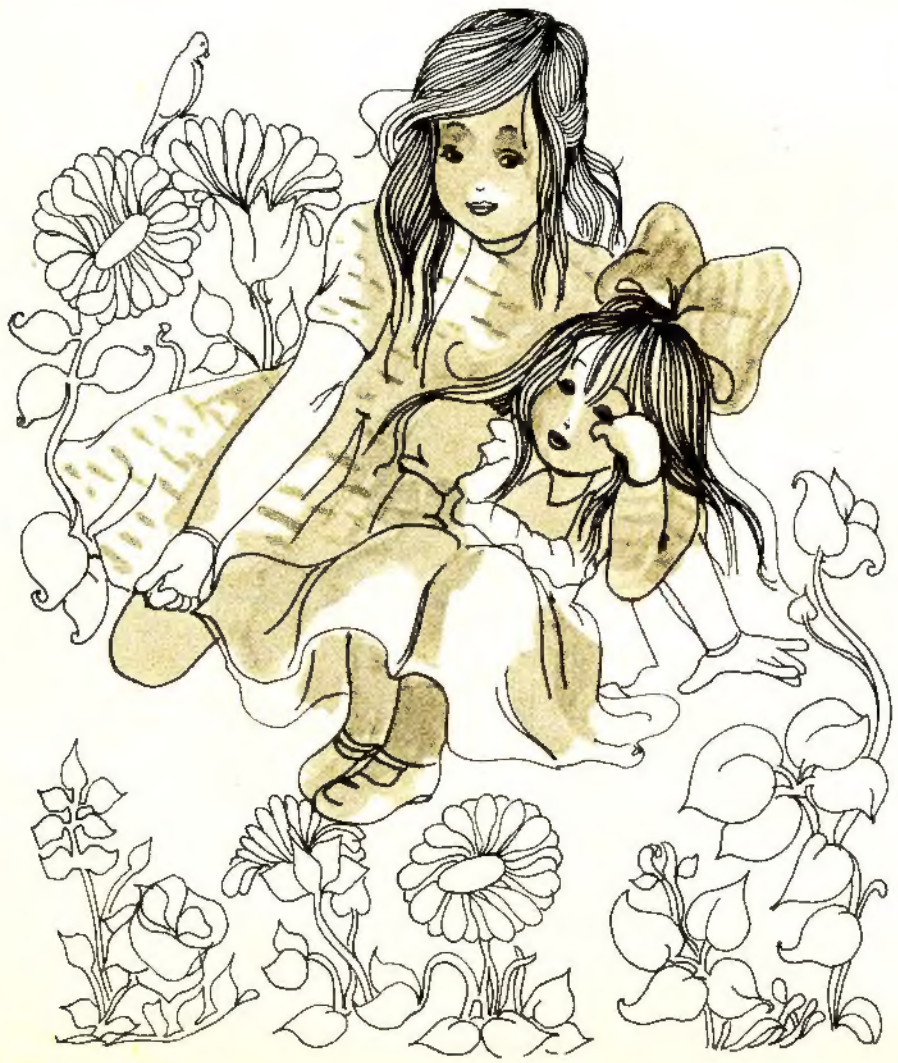
Alicia se puso de pie y echó a correr, pensando en lo maravilloso que había sido su sueño.

Pero su hermana continuó sentada, con la cabeza apoyada sobre una mano, contemplando el sol que se ponía y pensando en la pequeña Alicia y en todas sus maravillosas aventuras, hasta que ella, a su manera, empezó también a soñar.

Primero soñó con la pequeña Alicia y luego le pareció que llegaba a ella el sonido de todas las pequeñas criaturas del sueño de su hermana, que empezaban a cobrar vida.

A sus pies la hierba se agitaba bajo las pisadas apresuradas del Conejo Blanco. El Ratón chapoteaba en el estanque vecino. Se percibía el tintinear de las tazas de porcelana mientras la Liebre de Marzo y sus amigos compartían una merienda sin fin. También podía oír la voz aguda de la Reina. Un niño porcino estornudaba de nuevo en brazos de la Duquesa. El aire se llenaba con los graznidos del Grifo, el chirriar de la tiza de Pepito el Lagartija escribiendo sobre su pizarra, y los resoplidos de los conejillos de Indias, entremezclados con los sollozos distantes de la Tortuga Artificial.

Casi creyó encontrarse en ese país maravilloso, aunque sabía que con sólo abrir los ojos recobraría su insulsa realidad: la hierba, las ondas del estanque; el tintinear



¡Te has quedado dormido un rato!

de la porcelana se tornaría en los cencerros de las ovejas de un rebaño vecino, y los gritos agudos de la Reina en las voces de un pastorcillo. Y los estornudos del niño porcino, el graznido del Grifo y todos esos otros sonidos se convertirían en el confuso clamor del corral de una granja vecina, mientras que a los lejos el mugido de unos bueyes tomaría el lugar de los sollozos de la Tortuga Artificial.

Pensó, en fin, en cómo sería el futuro de Alicia, cuando se convirtiera en mujer, y en cómo conservaría el corazón sencillo y amante de su niñez. Reuniría ella a su alrededor a otros pequeños y les contaría las maravillas de otros cuentos, tal vez esas mismas aventuras.

Sentiría todas sus pequeñas tristezas y se alegraría con sus pequeños goces, recordando su propia infancia y los alegres días del verano. ●

FIN

Mampatinos queridos:

Hoy iniciamos una serie de tres artículos sobre la vida en la Edad Media. Ellos comprenden los tres aspectos sobre los cuales estaba fundamentada la vida medieval: los señores y caballeros en sus castillos; los campesinos y villanos en las pequeñas aldeas; y los monjes y sacerdotes en monasterios y abadías. Son los tres rostros del feudalismo: "hombres de oración, hombres de guerra y hombres de trabajo".

Como complemento a estos temas —incluidos en el programa de estudios— puedes encontrar más documentación en los siguientes MAMPATOS: Carlomagno, Nº 14; San Francisco de Asís, Nº 63, 245; El Imperio de Carlomagno, Nº 54; La Sociedad Feudal, Nº 56; La Edad de la Fe, Nº 58; Las Cruzadas, Nº 60; La Baja Edad Media, Nº 62; Las Cruzadas, Nº 217; El Cid Campeador, Nº 227; Los Caballeros sin tacha y sin reproche, Nº 244; Arquitectura Románica en Francia y Alemania, Nº 56; Arquitectura Románica en Italia e Inglaterra, Nº 58; Arquitectura gótica en Francia y Alemania, Nº 60; Arquitectura gótica en Inglaterra, Italia y los Países Bajos, Nº 62; Historia de la pintura románica y gótica, Nº 127; ¿Qué fueron los castillos?, Nº 283; El Románico, Nº 291; El Gótico, Nº 297; Trajes medievales, Nº 271; Caballeros medievales, Nº 292; Armaduras medievales, Nº 298.

AVISO

Para los mampatinos que desean completar su colección.

Daniel González vende los tomos de MAMPATO empastados desde el número 1 al 30, vale decir, desde el ejemplar número 1 al número 300. Su dirección es: Villa Portales (interior de Quinta Normal), Block 8, departamento 102, Santiago. Y se le puede llamar por teléfono, en las tardes, al fono: 392749.

INTERCAMBIOS

Marcela Estay García, de 13 años, domiciliada en 1º de Mayo 35, población Limarí, Ovalle; y **Glenda García Arquero,** también de 13 años, domiciliada en Barros Luco Norte 740, Ovalle, desean mantener correspondencia con muchachos y muchachas del país y del extranjero.

Loreto Ferrari B., de San Enrique 980, Villa Alemana, V Región, desea intercambiar estampillas con otros coleccionistas, especialmente con niños extranjeros. Si tú te cuentas entre los aficionados a la filatelia, escríbeles y dales la dirección de los niños extranjeros con los cuales tú haces tus intercambios. Los mampatinos debemos ayudarnos unos a otros.

Alvaro Andrés Mecklenburg, calle Punta Arenas 147 (por Bellavista), fono 779044, Santiago, también desea intercambiar estampillas con otros filatélicos. El quiere —además— completar su colección de MAMPATO: le faltan todos los ejemplares anteriores al número 71 y desea comprárselos a quien los tenga, empastados o no. Al mismo tiempo puede ofrecer en canje algunos MAMPATOS que tiene repetidos y que son los siguientes: 74 - 75 - 76 - 77- 78 - 79 - 125- 126 - 127 - 128 - 129 - 130; además, un tomo empastado que comprende los ejemplares número 81 al 90. Estos no los vende, sólo quiere cambiarlos por ejemplares anteriores al número 71.

AVISO

Ximena Sepúlveda, *de la Colonia 511, Santiago, desea comprar los ejemplares de MAMPATO (empastados o no) del número 1 al 100, pero que esten en buen estado.*

CONTESTAMOS A:

Martín Oyarce G., de Santiago: A ti te interesaría ir a los talleres de Editorial Lord Cochrane para ver cómo se imprime MAMPATO. Es posible hacerlo, pero tendríamos que ponernos de acuerdo para ciertos trámites. Pasa algún día por nuestras oficinas, calle Triana 849, y pregunta por mí (Cecilia Eyzaguirre), o llámame al 231575 en horas de trabajo.

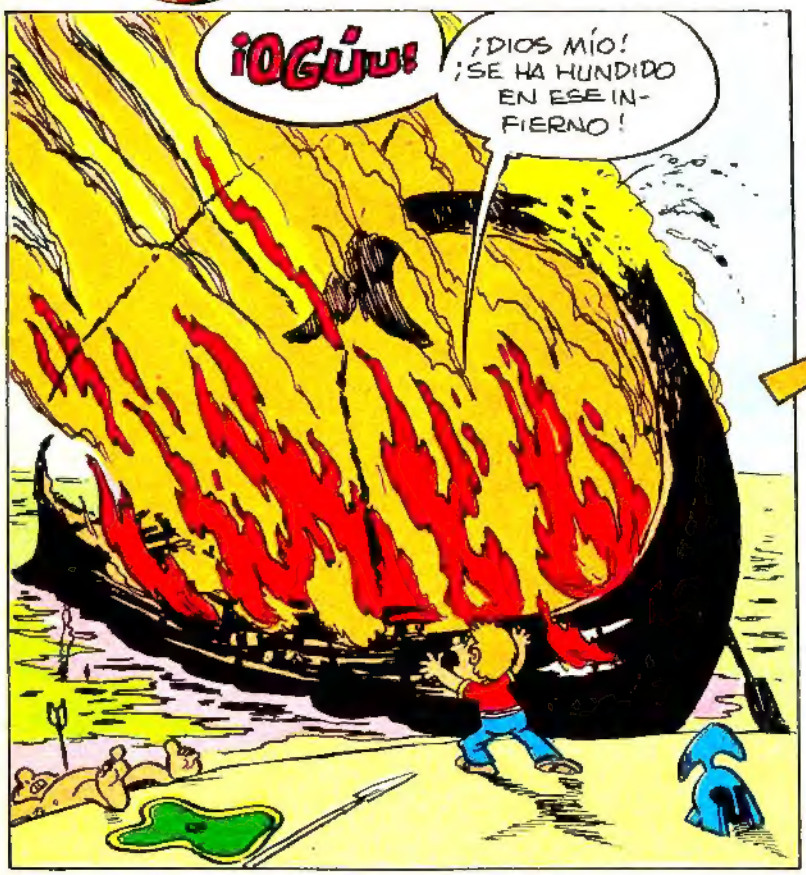
Dimos también tu recado a Themo. El te aconseja que lo mejor para aprender a dibujar es observar (pero no copiar) cómo lo hacen los dibujantes profesionales. Desgraciadamente en Chile no existe ninguna escuela donde se enseñe la técnica de la historieta o dibujos animados. Todos nuestros dibujantes han tenido que aprender solos.

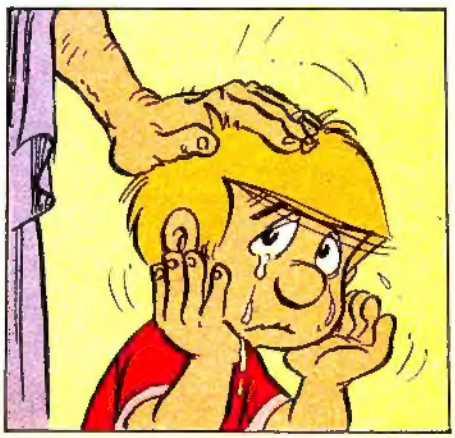
Tu dibujo es bastante bueno, pero le falta más trabajo. **Loreto Ferrari,** tienes una linda afición: las flores. Los cursos que antes publicamos en MAMPATO (Nº 184 al 194, y 223 al 228) estaban más bien dirigidos a la plantación de hortalizas y huertos. Estudiaremos la posibilidad de hacer algo, ahora, sobre jardines propiamente tales. Por mientras te recomendamos la revista PAULA-JARDIN que salió hace poco.

Nada más por hoy. Pronto vendrán novedades sobre espléndidos concursos que estamos planificando. No pierdan contacto con nosotros. Ah. . . y **muy importante, queremos que nos escriban contándonos de sus aficiones, clubes, entretenciones y experiencias interesantes que hayan vivido. Nos interesa mucho conocerlos mejor.** Cambio y fuera.

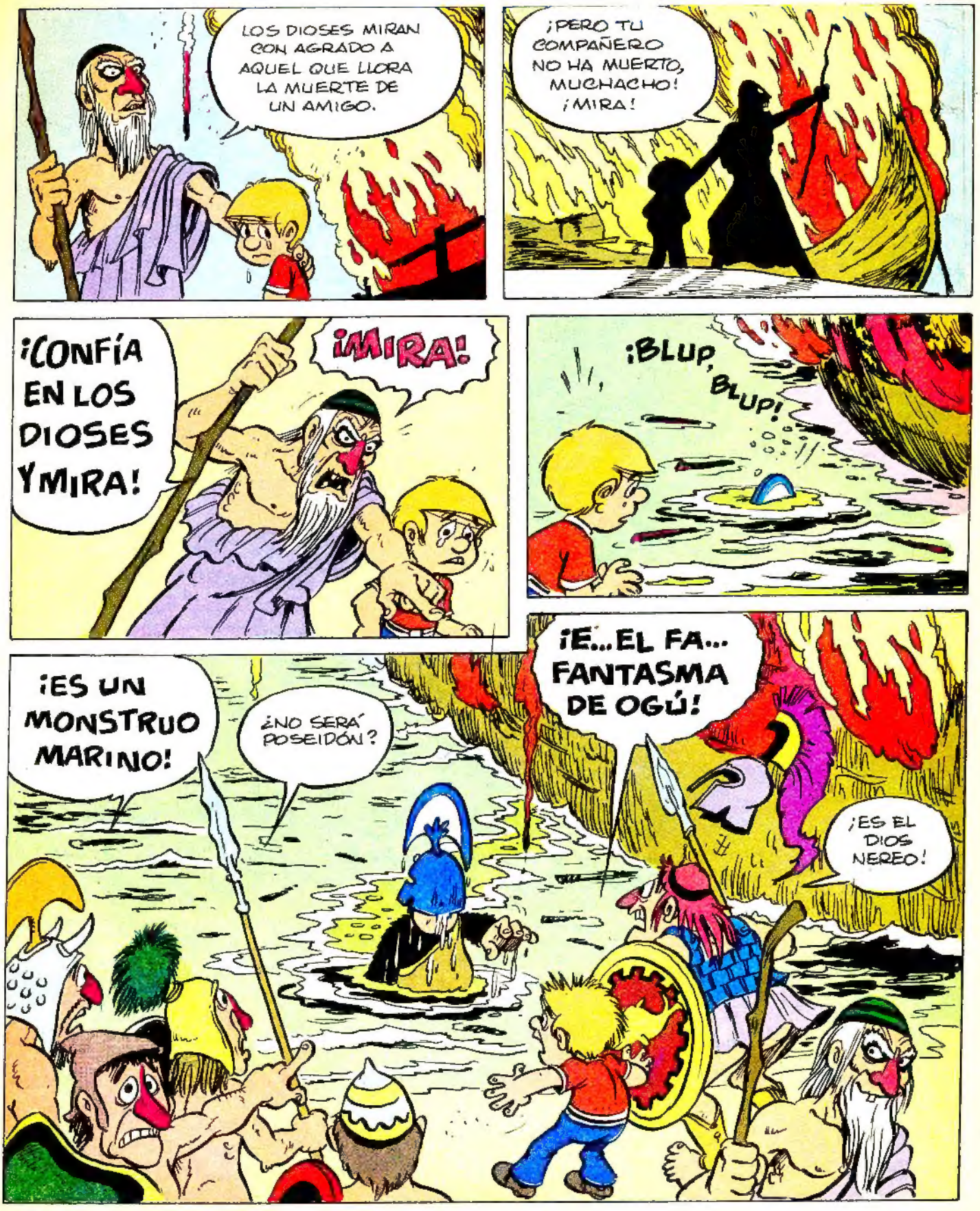
MAMPATO

ARGUMENTO Y DIBUJOS : THEMO LOBOS

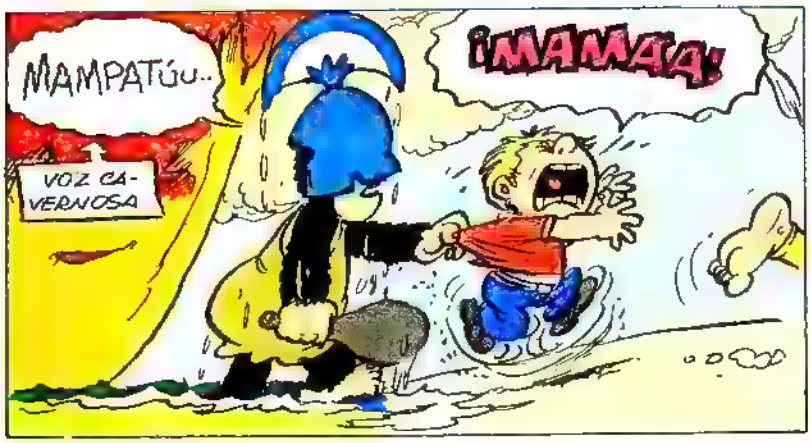




MAMPATO

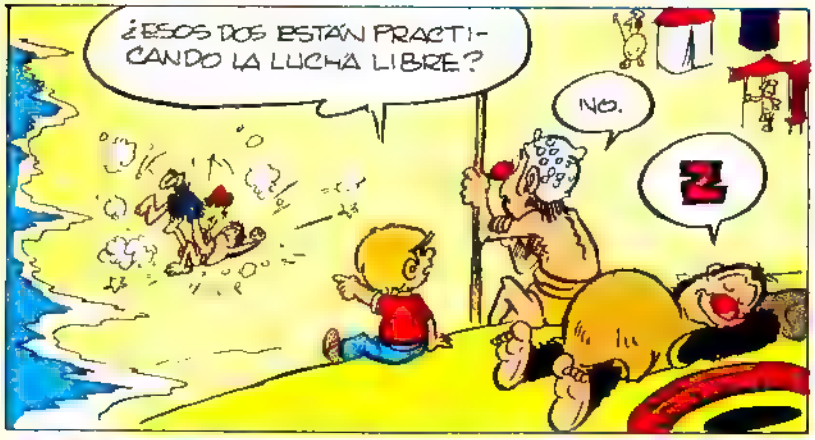

LOS DIOSES MIRAN CON AGRADO A AQUEL QUE LLORA LA MUERTE DE UN AMIGO.
¡PERO TU COMPAÑERO NO HA MUERTO, MUCHACHO! ¡MIRA!
¡CONFÍA EN LOS DIOSES Y MIRA!
¡MIRA!
¡BLUP, BLUP!
¡ES UN MONSTRUO MARINO!
¿NO SERÁ POSEIDÓN?
¡E... EL FA... FANTASMA DE OGÚ!
¡ES EL DIOS NEREO!

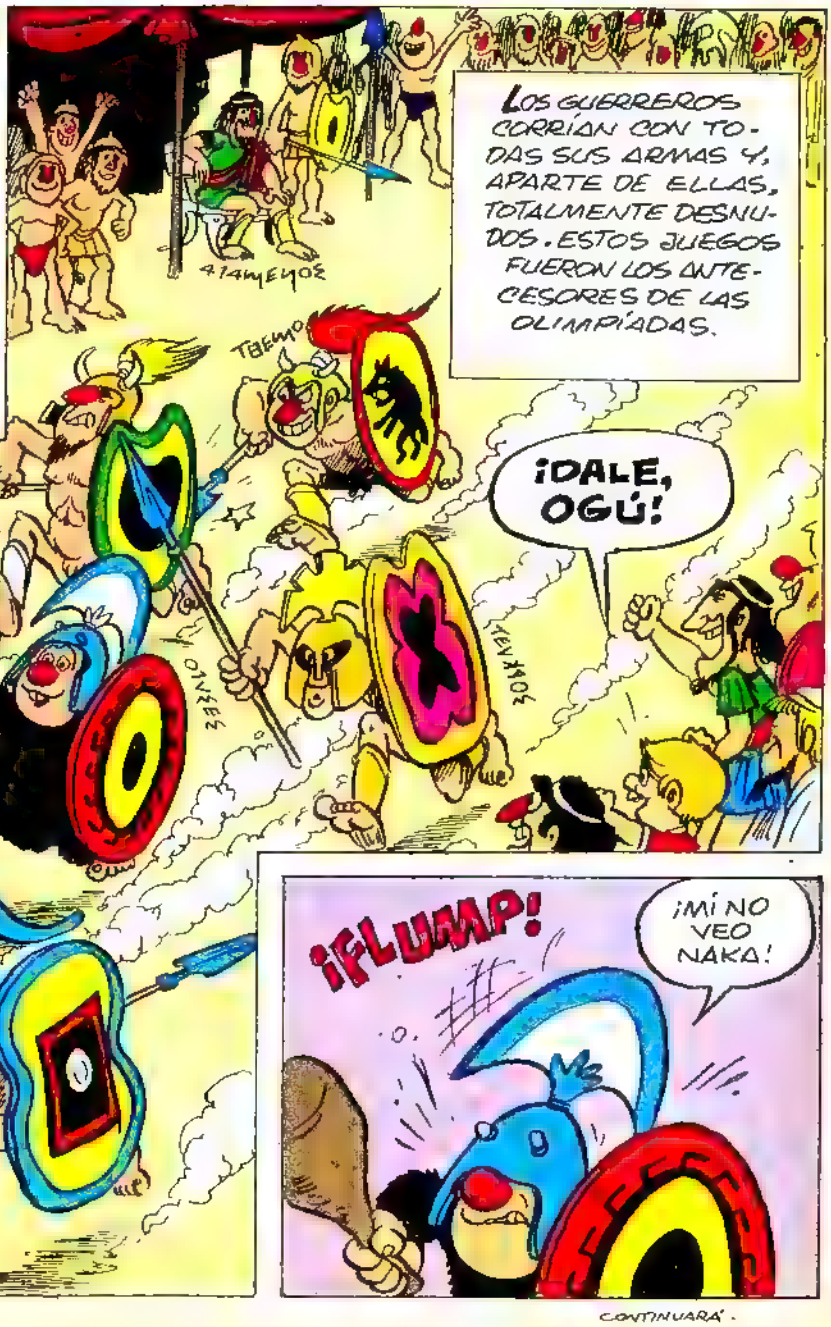
MAMPATO



LA HECATOMBE, SACRIFICIO DE VARIOS BUEYES EN HONOR DE LOS DIOSES, SE EFECTUÓ. TODOS COMIERON Y BEBIERON. ESA TARDE SE CELEBRARÁN LOS JUEGOS DE FUERZA Y DESTREZA.

MAMPATO





CONTINUARÁ.

EL USO DE LA COMA

POR lo que hemos visto, Pedrito es un muchacho preocupado por cosas de la gramática, pero rehúye las reglas de la misma, porque —dice él— le agradan más los recursos prácticos, para enredarse menos

Esta vez nos pide que le hablemos de puntuación, especialmente del uso de la coma en algunos casos que nos indica

Allá iremos, Pedrito. Te daremos medios para cuando escribas esas frases. Pero antes te revelaremos la clave

Se usa la coma cuando, al dirigir la palabra a persona o cosa personificada, puedas decir (mentalmente) una de las combinaciones:

oye tú	**a ti**
oiga usted	**a usted**
oigan ustedes	**a ustedes**
oíd vosotros	**a vosotros**
oíd vosotras	**a vosotras**

(Oye tú), Pedrito, ¿has entendido? Nota que el nombre **Pedrito** lleva coma detrás. Y para que entiendas mejor te bastaría que llamaras a un compañero de colegio diciéndole, por ejemplo:

—Ven a ver el yoyó que me regalaron, **Felipe.**

Sin duda que tu compañero se acercará a ti, porque a él estás dirigiéndole la palabra, por lo que no tienes necesidad de nombrarlo. Pero si lo haces en lo escrito, deberás colocar coma antes del nombre, o antes o después de él o sólo después de él. Fíjate bien. Lo repetimos:

Ante el nombre

—Ven a ver el yoyó que me regalaron, **Felipe.**

Después del nombre:

—**Felipe,** ven a ver el yoyó que me regalaron

Antes y después del nombre

—Ven, **Felipe,** a ver el yoyó que me regalaron

¿Verdad que si estás hablándole a Felipe no tenías para qué decir su nombre?

En lo escrito esos nombres llevan, pues, coma en los lugares señalados

Si tus compañeros de curso te hacen un obsequio en tu cumpleaños, puedes escribir en la pizarra, con el permiso del profesor o de la profesora:

"Muchas gracias, **compañeros".**

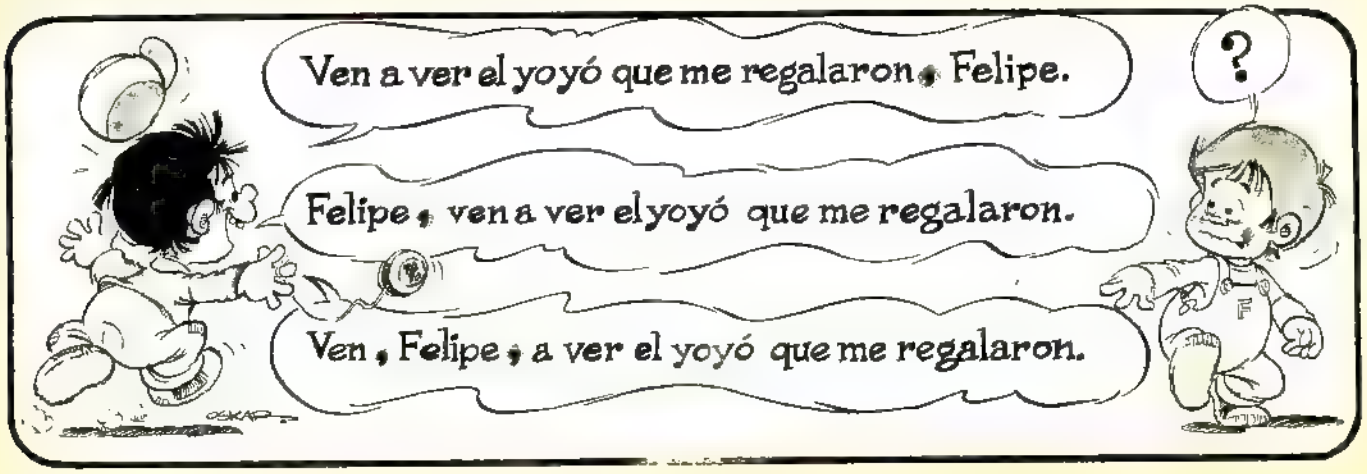
Es decir,

"Muchas gracias **(a ustedes),** compañeros"

Como si estuvieras **hablando con** tus compañeros directamente

En fecha próxima seguiremos orientándote. •

Ergo Cesio

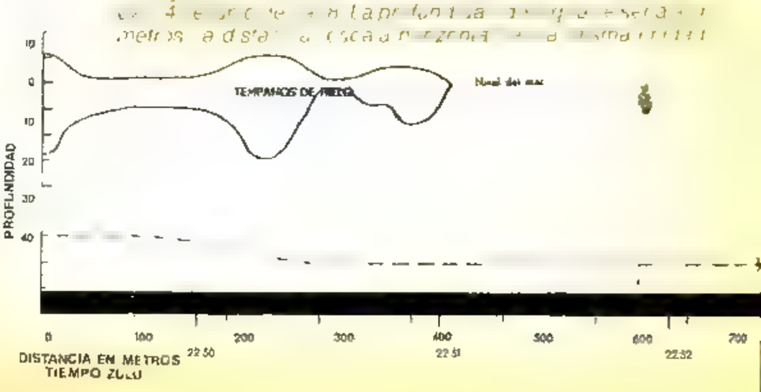


Expedición del Nautilus bajo el Polo Norte

En 1828 Julio Verne, el renombrado novelista francés, imaginó la travesía de un poderoso submarino bajo la helada corteza del Polo Norte.

Transcurría el año 1958 y el moderno submarino de propulsión nuclear Nautilus, de los Estados Unidos, capitaneado por el comandante William R. Anderson, daba comienzo a una temeraria aventura para probar que la hazaña era posible.

E mapa muestra [illegible]



EL PROYECTO DEL ALMIRANTE RICKOVER

Planeado durante larguísimo tiempo el secreto —uno de los mejor guardados en la historia norteamericana—, había nacido en el cerebro genial del almirante Rickover, padre del submarino atómico.

Prolijamente preparados, los marinos y tripulantes del Nautilus disfrutaban del ambiente cordial de Pearl Harbor, Hawaii, en la creencia de que partirían de viaje por las cálidas aguas del Pacífico hacia el Caribe. Desconocían la verdadera meta por varias razones: se trataba de impedir cualquier conflicto con una flota soviética en el Artico. Tres tentativas habían fracasado no hacía mucho, y en junio de 1958 el prometedor submarino atómico exploró infructuosamente las rutas entre el Pacífico y el Atlántico: los densos témpanos lo detuvieron en los angostos canales entre Siberia y Alaska. Había salvado apenas de quedar aprisionado entre los hielos, donde la profundidad del océano no alcanza a más de 40 metros, como ocurre en el mar de Chukchi, entre el océano Artico y el estrecho de Behring.

EL INDISPENSABLE SONDOMETRO

Se continuó trabajando en el problema y renació la esperanza. El Nautilus lo intentaría nuevamente. Se sumergió en las tranquilas aguas de la isla tropical hawaiana de Oahu, y puso rumbo al norte.

A bordo se llevó a cabo una inspección. En un submarino está siempre latente la amenaza de un incendio, particularmente peligroso cuando no hay posibilidad de subir a la superficie. La navegación transcurría plácidamente, sin la menor sensación de movimiento, con lo cual no había mareo

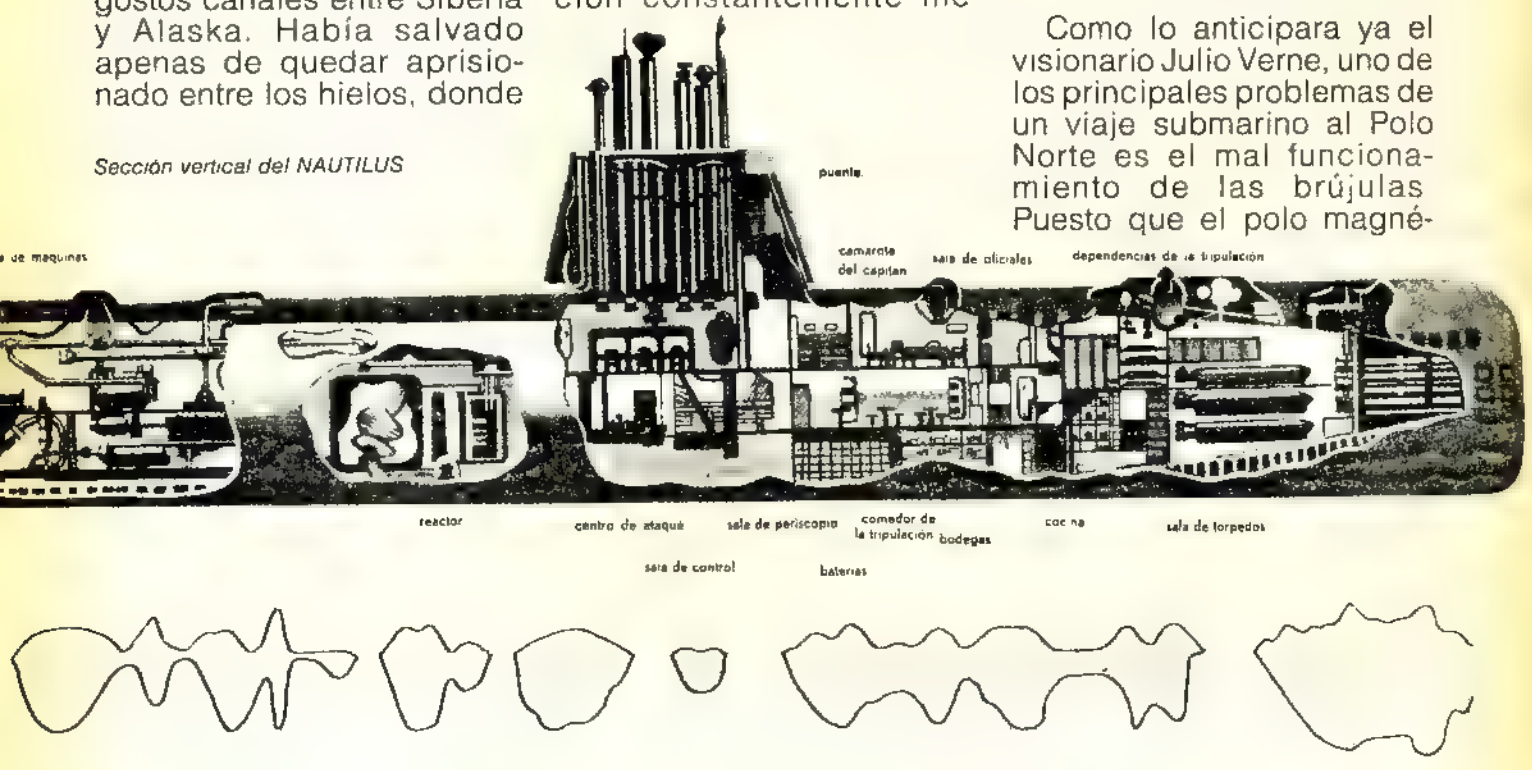
Las Aleutas anunciaron su presencia el 26 de julio. La nave comprobaba su posición constantemente mediante el sondómetro, un ingenioso aparato que mide la distancia hasta el fondo del mar enviando una onda sonora. Al rebotar, se puede medir la profundidad calculando la velocidad del sonido (más de 340 metros por segundo). Del mismo modo las ondas de eco operaban para determinar la distancia entre el Nautilus y los obstáculos que tenía por delante, mientras las camaras de televisión transmitían las imágenes de las montañas de hielo.

Los periscopios dirigían la ruta por el mar de Behring, lugar por donde podían pasar a máxima velocidad. El 27 de julio, el gran pez blindado de nariz redonda dejó las aguas profundas. Ahora su suerte estaba librada a la destreza para navegar y al completo conocimiento del Artico.

LA BRUJULA ENLOQUECE

Como lo anticipara ya el visionario Julio Verne, uno de los principales problemas de un viaje submarino al Polo Norte es el mal funcionamiento de las brújulas Puesto que el polo magné-

Sección vertical del NAUTILUS



tico no coincide con el polo geográfico, a medida que el Nautilus se acercaba a los 90º latitud norte, las manecillas giraron locamente. Pero se contaba con dos brújulas giratorias, amén de otros instrumentos e ectrónicos como el "inertial navigator", que siempre indicaba el centro de la tierra, y un computador que señalaba la posición de la nave en el momento deseado.

Aminorando la marcha, el Nautilus se deslizaba cautelosamente por los angostos pasajes. Sumergido en el estrecho de Behring, a una profundidad de 43 metros, sobraban únicamente 25 metros de agua para maniobrar. ¡Por fortuna los ojos del radar compensaron la muy escasa visibilidad, librándolo de chocar por el estrecho margen de 2,5 metros!

Sonó la alarma. Blancos macizos congelados prohibían avanzar . . . y retroceder era imposible. Hundiéndose bajo el témpano, lo escabulló apenas.

EL PASO NO APARECE

Al día siguiente, el Nautilus siguió adelante a una velocidad de 15 nudos (*) por debajo de las aguas congeladas.

Aun para los entrenados tripulantes, la tensión se hacía difícil de soportar en este continuo esfuerzo por esquivar los inmensos bloques que se movían con las corrientes como raudas embarcaciones. Se buscaba con desesperación aguas libres para continuar rumbo al este y luego hacia el norte.

El paso no aparecía . . . Y súbitamente la excitación cundió: el submarino había al fin encontrado el cañón Barrow, que llevaba al aún más profundo acéano Artico,

(*) Un nudo equivale a 1 852 m hora

El capitán Nemo toma la altura del sol a bordo del imaginario NAUTILUS de Julio Verne. Existen notables semejanzas entre el NAUTILUS del Capitán Nemo y el del Comandante Anderson. El de este mide 9[illegible] tros de longitud y el de Nemo 75' de diametro 8 metros el Nautilus real y 7 el de Nemo, y [illegible] s iban equipados con una gran biblio[illegible]

Comandante William R. Anderson

Dos [illegible] después de [illegible] recepción en Washington, el [illegible] Anderson [illegible] so al NAUTILUS en un h[illegible] p[illegible] antes de que el submarino entrara [illegible] puerto de Portland donde recibió una triunfal bienvenida

ruta antes descubierta por los rompehielos. Así, pues, pudo sumergirse, deslizándose durante 12 horas antes de permitirse regresar a la superficie.

El 2 de agosto volvió a sumergirse ante las señales de alerta. Tuvo que pasar bajo una montaña de hielo sumergida que se extendía 70 millas, y que no estaba señalada en ningún mapa.

El hielo se adelgazó, pero las dificultades no cedían. 87º de latitud norte: las brújulas se trastornaban. Había que cruzar la cadena Lomonosov, una montaña de 3.000 m., así designada por el científico ruso que predijo su existencia al estudiar la corteza terrestre. Tras muchos cálculos, se ordenó corregir la brújula en tres grados.

EL DESENLACE

La gente se sosegó y esperó confiada. Finalmente, el 3 de agosto de 1958 la Marina de los Estados Unidos lograba por primera vez la proeza de pasar bajo los hielos del Polo Norte.

Dijo el capitán: "Nuestra nave notable ha sido bendecida con la mayor de las oportunidades . . ., el descubrimiento del único paso verdaderamente practicable hacia el nororeste. En este histórico domingo demos las gracias a El, que nos ha distinguido con esta oportunidad y nos ha guiado tan generosamente . . ."

Se había realizado uno de los grandes sueños del hombre. Pytheas de Marsella, capitán griego, fue el primer marino que intentó llegar al Polo Norte el año 33 a. C. Alcanzó hasta Islandia y regresó sin lograrlo. Fue preciso que llegara la era atómica para que la odisea tantas veces soñada se cumpliera con éxito.

¿Por qué se oye la voz a través del teléfono?

PORQUE este aparato transforma las variaciones de sonido en variaciones de corriente eléctrica, y después éstas se convierten de nuevo en sonidos.

El fenómeno se desarrolla de la siguiente manera:

1. Las ondas sonoras penetran por unos orificios, presionan sobre las partículas de carbón y varían la corriente que pasa por ellas.

2 Las variaciones de corriente eléctrica son transportadas a través de los h los te efónicos hasta e receptor

3. Estas variaciones alteran el campo magnético del receptor, ob igando a que la membrana metálica vibre. Estas vibraciones producen ondas sonoras iguales a las del comienzo.

EL COMBATE DE LA CONCEPCION:

9 y 10 de julio de 1882.

Texto, dibujos y maqueta de Alberto y Antonio Márquez.
Fotografías de René Combeau.

El escenario del combate de La Concepción
1. Cerro del León
2. Iglesia del pueblo
3. Casa parroquial, que servía de cuartel a los chilenos
4. Casa del jefe de montoneros Ambrosio Salazar
5. Los soldados de Carrera Pinto resisten frente al cuartel el ataque de las montoneras del Coronel Gastó
6. Montoneros y soldados regulares atacando
7. Almacén Gamba
8. Almacén y hotel Muzzio
9. Los montoneros saquean los locales de comercio
11. Casa del Dr. Journes y farmacia de Schaft y Krignes
12. Portal inconcluso, en que los indios de la zona efectuaban sus ferias dominicales
13 Las tropas regulares reserva peruana

En julio del año 1882 el general peruano Andrés Caceres, jefe del ejército peruano de la sierra que combatía a las fuerzas chilenas de ocupación desencadeno una gran (y violenta) ofensiva sobre las diversas guarniciones que dispersadas a lo largo del gran campo de batalla de la alta sierra peruana mantenían las tropas chilenas

(Derecha) El Subteniente Luis Cruz Martínez. Incorporado como simple soldado, al igual que muchos jóvenes, ascendió de grado por meritos en el campo de batalla. Por su baja estatura era apodado cariñosamente 'Sargento Tachuela'. (Arriba) Panorama parcial del campo de batalla, mostrando la iglesia parroquial y el cuartel chileno

COMIENZA EL ATAQUE

Una columna cercana a los cuatro mil hombres, integrada por soldados regulares, montoneros e indios, y dirigida por el coronel Juan Gastó, atacó, al mediodía del domingo 9 de Julio, a la pequeña guarnición del pueblo de La Concepción, que había sido abandonado por sus habitantes bajo el pretexto de una celebración religiosa.

El teniente Ignacio Carrera Pinto, jefe de los 76 soldados que comprendían la fuerza a cargo de la defensa, distribuyó a sus hombres en las cuatro esquinas de la plaza y tras rechazar la intimación de rendición combatió valerosamente en esa posición, hasta que la superioridad de su adversario le obligó a repiegarse a la vieja casa parroquial que servía de provisorio cuartel a los soldados del regimiento Chacabuco, integrantes de la guarnición. Al anochecer, y tras un furioso combate, en el curso del cual los defensores rechazaron todos los ataques de las tropas del coronel Gastó, grupos de montoneros se deslizaron, al amparo de las sombras, hacia los edificios que flanqueaban el cuartel —la iglesia y una casa de dos pisos del jefe montonero Ambrosio Salazar—

y procedieron a lanzar parafina y antorchas, incendiando el techo de paja de la casa parroquial.

Combatiendo a sus adversarios y al incendio, los soldados chilenos sobrevivientes se atrincheraron en el pórtico del cuartel, que era de piedra, y desde allí rechazaron los intentos por expulsarlos de soldados regulares, montoneros e indios.

llegó al pueblo, sólo encontró los restos de los 77 héroes y los jirones del tricolor chileno flameando sobre el destruido cuartel.

Carrera Pinto y los suyos habían entrado a la inmortalidad.

(Arriba) Infantes del Chacabuco y montoneros en mortal cuerpo a cuerpo frente a la iglesia (Abajo) En el patio interior del cuartel, muertos y heridos son atendidos por una cantinera mientras otros de sus compañeros disparan sobre los atacantes

SOLO CUATRO SOLDADOS Y UN SUBTENIENTE

Al amanecer sólo cuatro soldados y el subteniente Luis Cruz Martínez defendían el derruido cuartel, sobre el que flameaba el tricolor chileno. Al ver inevitable su fin, el joven oficial arengó a sus hombres y rechazando las proposiciones de rendición que sus adversarios le formularan, cargó al frente de sus hombres, pereciendo heroicamente.

La epopeya de los 77 de La Concepción había terminado.

Cuando al atardecer la columna que debía relevar a la guarnición de La Concepción

EL DIA DE LA BANDERA

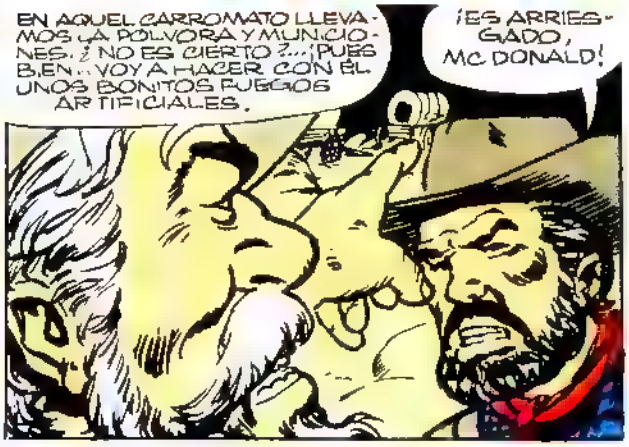
Las instituciones de la Defensa Nacional han elegido el día 9 de julio para celebrar una hermosa y emotiva ceremonia: la Jura de la Bandera.

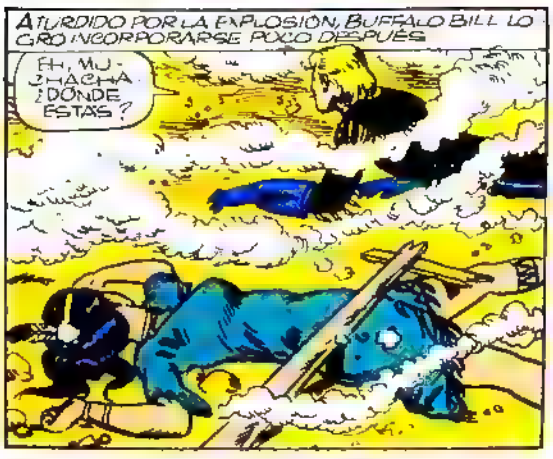
En esta ocasión los jóvenes conscriptos que hacen su servicio militar de pie frente a nuestro tricolor juran lealtad y devoción a la patria prometiendo rendir la vida si fuere necesario por defenderla.

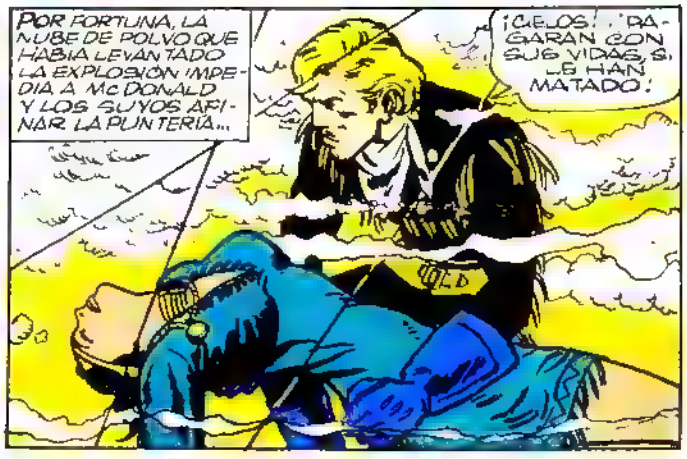
La ceremonia es una hermosa evocación de los héroes de La Concepción que, en una fecha similar, inmolaran sus vidas en cumplimiento de ese mismo deber manteniendo invicta la gloriosa enseña de la patria. Este día ha sido denominado —en su recuerdo— día de la Bandera y anualmente padres y profesores cuentan a sus alumnos el hecho de armas y exaltan en él los valores patrios del amor a nuestra bandera y el hondo significado que la hazaña de los inmortales del Chacabuco tiene para todos los chilenos.

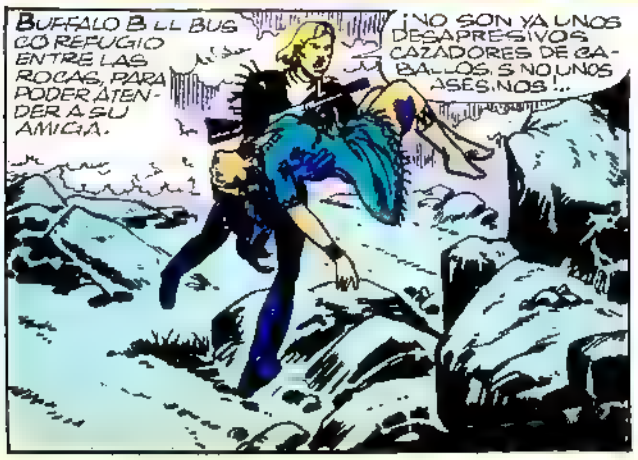
Cada vez que veas flamear nuestra bandera recuerda a esos jóvenes que solos —en tierra extraña y ante lo inevitable de la muerte— supieron hacerse fuertes y encontrar el valor y el heroísmo suficientes para afrontar valerosamente su destino.

BUFFALO BILL en: "las Praderas de la muerte"



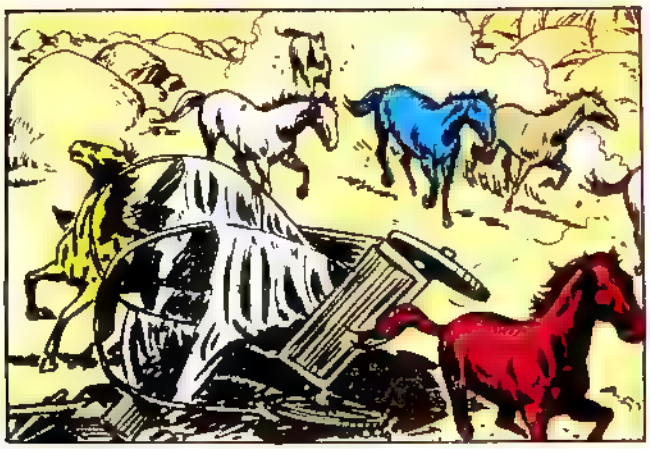




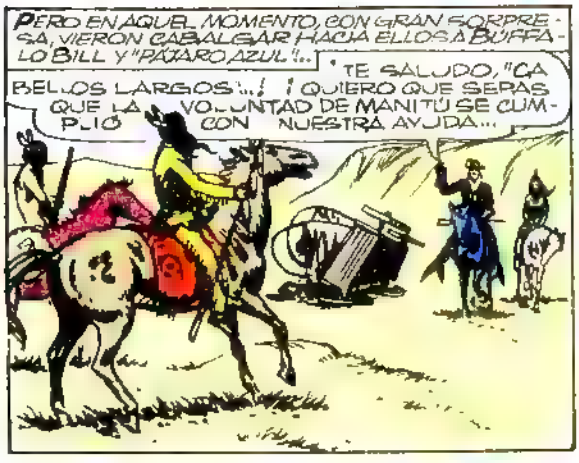


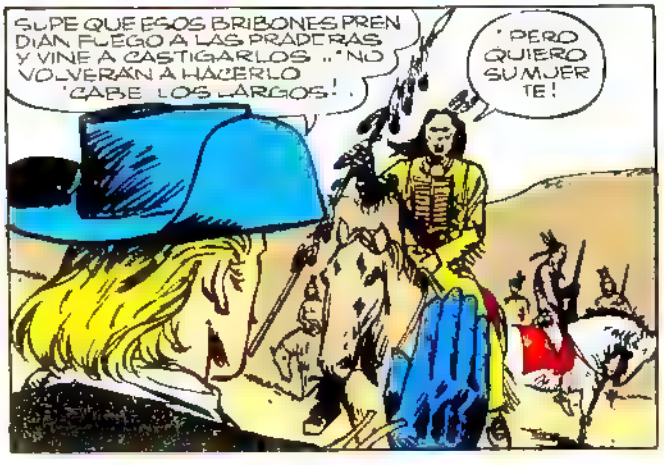
LOS CUATREROS DE Mc DONALD ATACAN A BUFFALO BILL Y "PÁJARO AZUL", Y ÉSTOS QUEDAN ATRAPADOS. CON LA AYUDA DE SU FIEL PERRO, LA MUCHACHA PONE FUERA DE COMBATE A ALGUNOS CUATREROS, Y VA EN AYUDA DE BUFFALO BILL. EN LA ESCARAMUZA MUERE EL PERRO POR DEFENDER A SU DUEÑA.

MIENTRAS, BÚFALO B. LL. DECIDIÓ LLEVAR A CABO UN ÚLTIMO INTENTO.
¡SIGUEME... HEMOS DE SER NOSOTROS QUIENES GANEMOS ESTA BATALLA SI QUEREMOS PACTAR. JUEGO CON LOS SIOUX.
"Y ESTOS CABALLOS PUEDEN SER LA SOLUCIÓN!
ESTÁN TAN PREOCUPADOS POR LOS INDIOS, QUE HASTA SE HAN OLVIDADO DE NOSOTROS...
¡TERRIBLE ERROR!
¡¡QUE YA A COSTARLES MUY CARO...
LOS ESPANTADOS Y SALVAJES CABALLOS, APENAS VIERON UN RESQUICIO EN LA CERCA, SE DESBORDARON POR ELLA..
EL ALOCADO GALOPAR DE LOS CABALLOS ATRONÓ EL ESPACIO, Y...
¡MC DONALD!
¡LOS CABALLOS!... ¡ESTAMOS PERDIDOS ¡NOS APLASTARÁN!
"PÓNGANSE A SALVO CORRAN.
¡NO NECESITAMOS RECOMENDACIONES MCDONALD..
EL CAMPAMENTO DE MCDONALD Y TODAS SUS PERTENENCIAS QUEDARON PULVERIZADOS AL PASO DE LA ENLOQUECIDA MANADA.



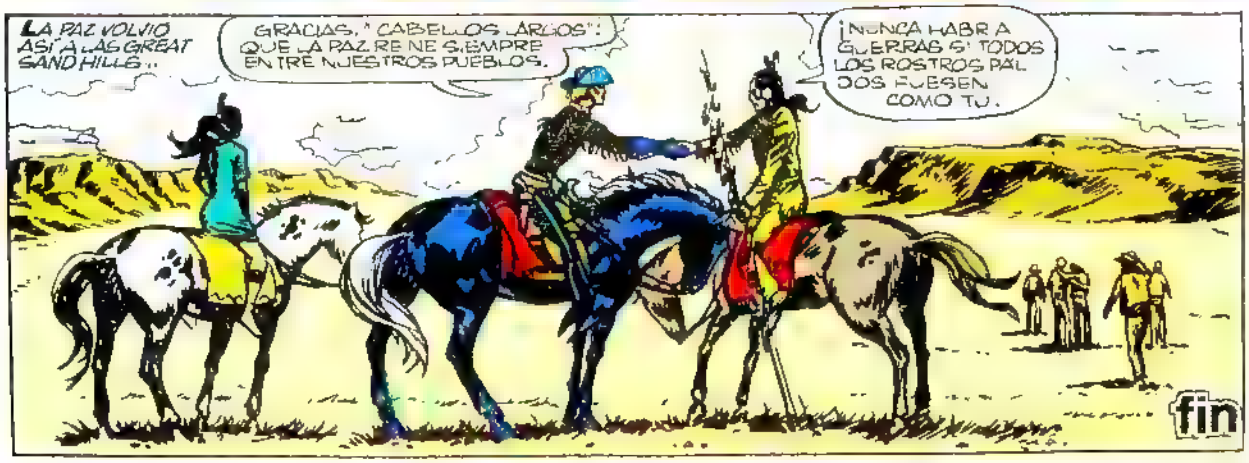
LOS SIOUX QUEDARON SORPRENDIDOS ANTE LA INESPERADA AYUDA...
¡ALTO MIS BRAVOS....¡MANITÚ, QUE ES INMENSAMENTE GRANDE, HA VENIDO EN APOYO NUESTRO!


PERO EN AQUEL MOMENTO, CON GRAN SORPRESA, VIERON CABALGAR HACIA ELLOS A BUFFALO BILL Y "PÁJARO AZUL"...
"TE SALUDO, "CABELLOS LARGOS"...! ¡QUIERO QUE SEPAS QUE LA VOLUNTAD DE MANITÚ SE CUMPLIÓ CON NUESTRA AYUDA...


SUPE QUE ESOS BRIBONES PRENDIAN FUEGO A LAS PRADERAS Y VINE A CASTIGARLOS.. "NO VOLVERÁN A HACERLO 'CABE LOS LARGOS'..
"PERO QUIERO SU MUERTE!

CONTEMPLA A ESOS HOMBRES, "CABELLOS LARGOS".. ERAN AMBICIOSOS CRUELES, DESAPRENSIVOS... ¿Y QUÉ SON AHORA? ¿NO CREES QUE HAN RECIBIDO YA SUFICIENTE CASTIGO?

EL INDIO GUARDÓ SILENCIO. MEDITABA McDONALD Y LOS SUYOS, SUDOROSOS LOS ROSTROS ESCRABAN SU DECISIÓN. «Y AL FIN» DIJO:
¡MARCHENSE!.. 'CRUCEN LAS PRADERAS A PIE Y CONTEMPLEN SU OBRA.. BUFFALO BILL ES SABIO.. MUY SABIO!..


LA PAZ VOLVIÓ ASÍ A LAS GREAT SAND HILLS..
GRACIAS, "CABELLOS LARGOS": QUE LA PAZ REINE SIEMPRE ENTRE NUESTROS PUEBLOS.
¡NUNCA HABRÁ GUERRAS SI TODOS LOS ROSTROS PÁLIDOS FUESEN COMO TU.
fin

UN FAMOSO CANGREJITO LLAMADO KRILL

● En las ag[illegible]as antárticas hay un peq[illegible]o cangre[illegible] [illegible] de [illegible] ap[illegible] el hambre de la Humanidad. Es un [illegible] que mide como dos pulgadas [illegible] es un gigante en cuanto a cantidad

Probablemente tú lo conozcas tal vez sólo de nombre, pues él ha aparecido en diarios, revistas y hasta ha hecho su estreno en televisión. Se trata de krill, **Euphausia** para los científicos.

Se parece algo a los camarones y a las langostas. Claro está que es más pequeño y de color rosado anaranjado.

Hay alrededor de 85 especies conocidas de krill distribuidas en aguas antárticas, subtropicales y tropicales. La más importante para Chile, desde el punto de vista económico, es la **Euphausia superba**, la cual se encuentra preferentemente en la región antártica.

ALIMENTO DE BALLENAS Y ORGANISMO CLAVE

El krill, como todos los seres vivos, no puede vivir solo, aisla-

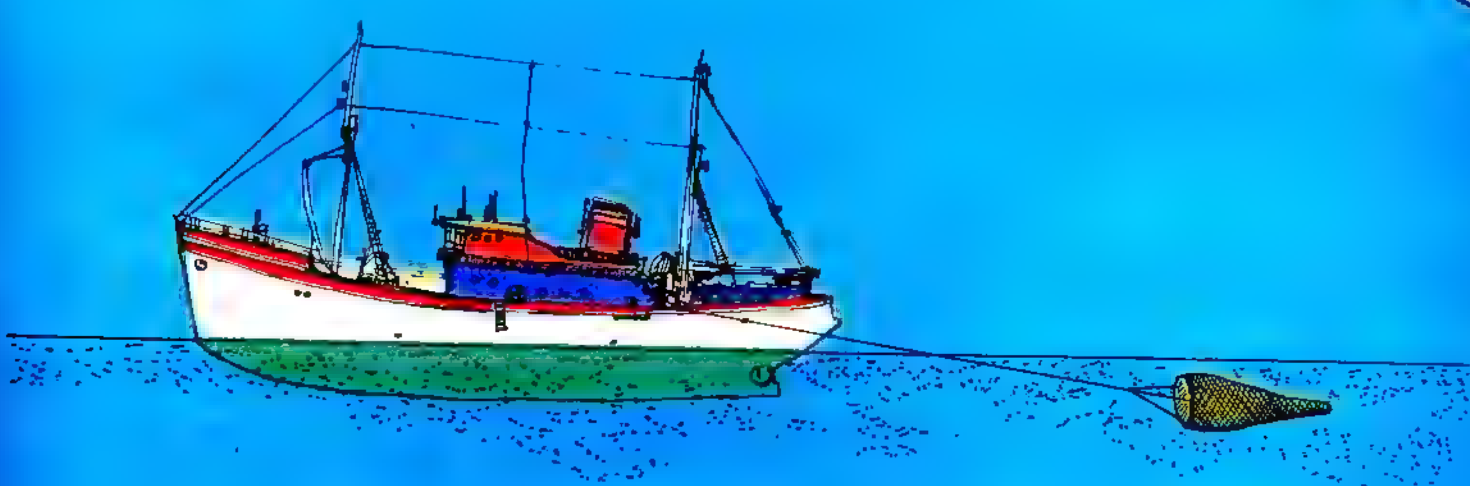
do, como si fuera
ermitaño. E. vive
males y vegetales
también está en c
do el mundo de l
vientes que lo ro
la luz, la temper
nerales, y mucho m

Posee dos pare
con las cuales se
su ambiente. Grac
puede encontrar s
ber qué cosas se e
alrededor.

Se alimenta esp
a l g a s microscóp
animales en desc
animalitos similare
tan pequeños que
si no los ves: zoop

A su vez, el kr
bién de alimento
De esta forma se
cadena alimentaria.

● NUESTROS AMIGOS LOS ANIMALES



La pesca industrial del krill se basa en que éste se presenta en grandes masas.

El krill vive suspendido en el agua, por eso se dice que es un animal pelágico, y se caracteriza por tener órganos productores de luz muy desarrollados.

Es muy importante para toda la comunidad animal **se trata de un organismo clave para la ecología en la Antártida.**

Y TAMBIEN PARA EL HOMBRE

El krill puede ser explotado directamente, lo cual significa que el hombre posee una despensa de alimentos capaz de satisfacer en gran parte sus necesidades. Podría ser uno de los alimentos más nutritivos por su riqueza en proteínas.

La pesca industrial de krill se basa en que este se presenta en grandes masas listas para cosechar.

Al comienzo surgió la dificultad de su sabor no agradable como alimento humano, por lo cual cobró fuerza su utilización como harina nutritiva para las aves y otros animales domésticos. Pero eso ya quedó atrás, pues los avances en la tecnología permitirán consumir el krill en forma de pastas, escamillas, sopas y sólidos, agregándoles sabores agradables y variados.

FORMAS DE PESCA

Desde 1966 se ha acrecentando el estudio de técnicas para la pesca de esta codiciada especie planctónica. Noruega es uno de los países que más ha investigado en este campo y ha promovido diversos pruebas de captura comercial en el fiordo Hardanger donde grandes cardúmenes de estos crustáceos son atraídos por potentes fuentes de luz.

Para ello recurren al uso de redes en forma de canasto, suspendidas de una polea. También se utilizan bastante las redes de arrastre pelágico, combinadas con luces y bombas succionadoras.

Hay muchas otras formas en experimentación, algunas basadas en estudios acerca del modo como se alimentan las ballenas. Estas buscan los sitios de mayor concentración de krill, abren la boca, y dejan escurrir el agua entre sus barbas, lo que constituye un excelente mecanismo de filtración.

OPORTUNIDAD PARA CHILE

Su enorme abundancia proporciona a Chile un potencial económico de gran envergadura hasta ahora inexplotado, ya que habita —entre otras partes— en aguas de su mar patrimonial.

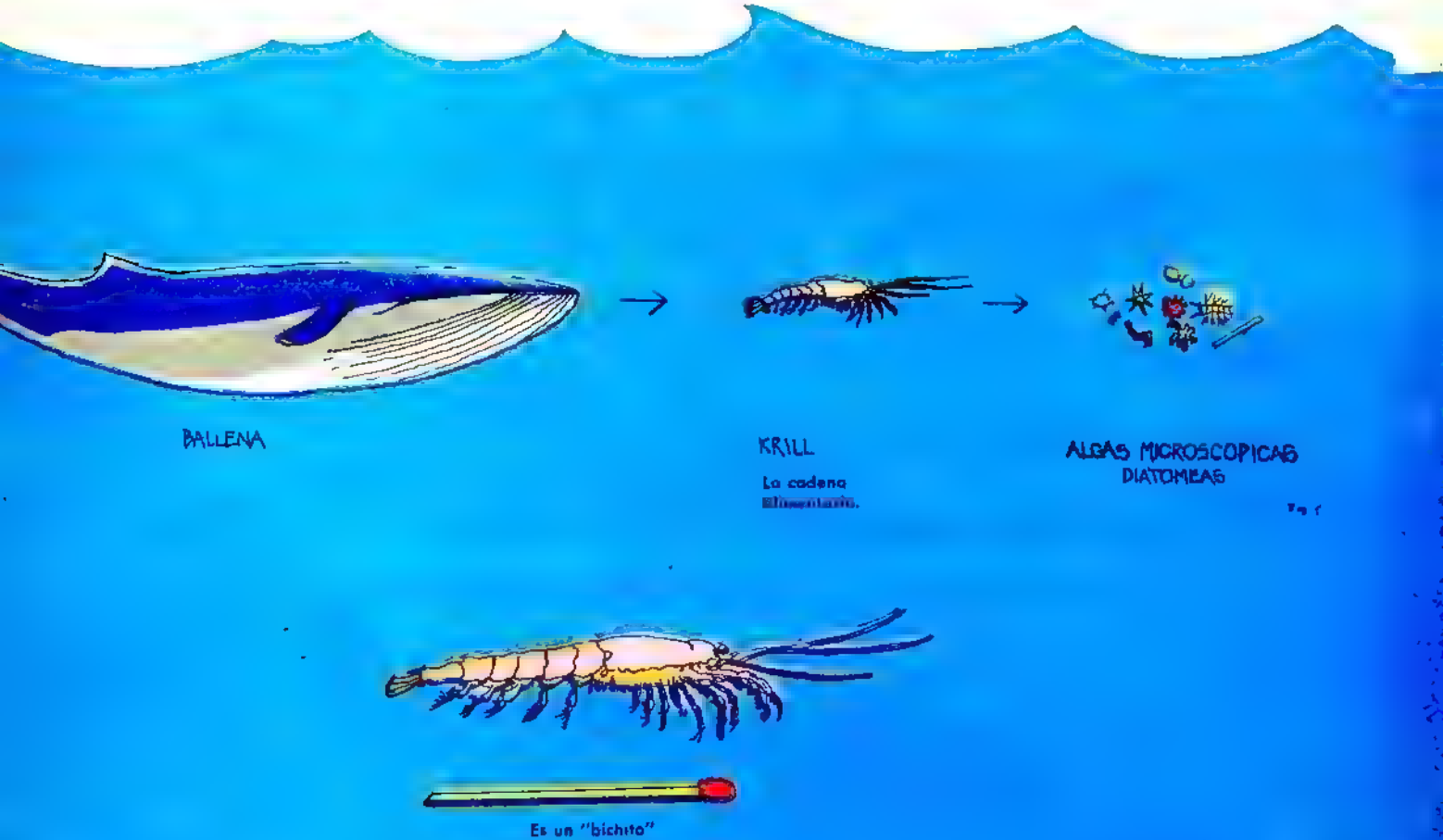
Toda inversión —sobre todo a gran escala— tiene sus riesgos, pero Chile cuenta con personal científico y técnico especializado para realizar mayores investigaciones. Este recurso natural no se puede desperdiciar por su incidencia en la economía nacional.

El krill espera... pero no eternamente: "Camaron que se duerme, se lo lleva la corriente"

* NOTA: Más sobre el krill en Mampato Nº 282.

Dibujos del Departamento de Diseño Museográfico.

Texto de Héctor Bahamonde



UN BARRIL LLENO DE HISTORIA

Es un error pensar siempre en los barriles como envases de vinos y licores. Aún hoy, en los mercados de las grandes ciudades, se ven toneles repletos de mostaza, pickles, cebollas en vinagre o ají en pasta. Pero esto no es todo . . .

Texto de Rawly

Antiguamente ningún barco zarpaba sin su ración completa de barriles de agua fresca y su tonelero para repararlos y mantenerlos. Los toneles no sólo servían para transportar agua, sino también vinagre, aceite, jabón cremoso, peces escabechados, sal, azúcar, frutas y vegetales frescos.

Y aún más. Se cuenta que cuando Julio César, en el año 50 a. C., inició la conquista de las Galias –tierras con muchos ríos anchos y profundos– el general romano utilizó hileras de barriles vacíos sólidamente amarrados, los cuales le sirvieron de puente flotante por donde atravesaban tanto las legiones romanas como la caballería. Dos mil años más tarde, durante la Primera Guerra Mundial, algunos barcos ingleses iban con las bodegas repletas de barriles desocupados para hacerlos insumergibles.

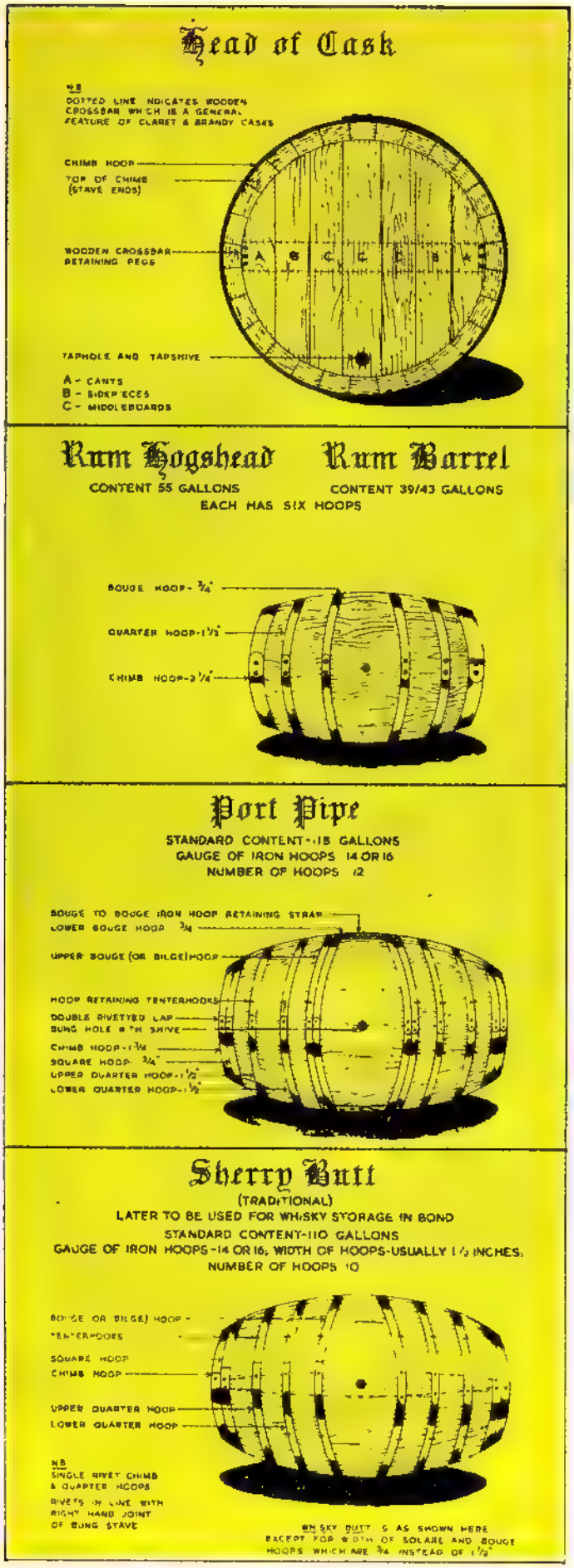
LAS COSAS SENCILLAS SON LAS MEJORES

Nada más simple que un barril: un grupo de tablas curvas con los cantos inclinados para que al juntarlas formen un cilindro (las cuales se unen con zunchos bien apretados) y dos tapas redondas. Eso es todo Sin embargo sus fabulosas cualidades sirvieron enormemente a los comerciantes de la antigüedad

Duro y adaptable –para moverlo basta con hacerlo rodar– resiste las fuertes presiones internas de la fermentación del alcohol, que antiguamente hacía reventar a los envases de cuero. El barril puede tener cualquier tamano y puede transportarse en burro, carreta o barco y almacenarse donde uno quiera, sin necesidad de adaptarlo especialmente a las diferentes formas de locomocion.

EL MISTERIO DE SU ORIGEN

Por supuesto nadie sabe cuál es el origen del casco o barril, pues tiene más de tres mil años de antigüedad. Se cree que nació de la primitiva construcción de barcos, ya que los constructores de naves de antaño, poco a poco, fueron descubriendo cómo unir tablones para hacer una armazón hermética a la cual no le entrara el agua y pudiera flotar sin peligro. Pronto descubrieron la forma de usar el mismo principio al revés: hicieron un casco de tablones al cual no se le saliera el agua. Así, junto con inventar un casco al cual no se le entrara el agua, inventaron otro, al cual no se le saliera: el barril



TODO EL MUNDO HACIA BARRICAS

La tonelería no se limitaba a las regiones más civilizadas del mundo antiguo. Cuando las legiones romanas invadieron Europa, encontraron que la tonelería era un arte establecido hacía ya mucho tiempo en varias partes.

En la región de Vosage, Francia, los moradores lacustres tenían villas semiacuáticas donde amurallaban sus pozos con barriles para proteger el agua limpia de la suciedad y de la sal del mar. Se hacían barriles en regiones tan lejanas como Irlanda y el delta del Rin.

En el año 200 a. C. los habitantes de la ciudad inglesa de Silchester amurallaban sus pozos con barriles para filtrar la arena y evitar que se derrumbaran sus bordes. Posteriormente, los primeros sajones desarrollaron su propia variedad de barricas, muy pequeñas y laboriosamente adornadas, las cuales utilizaron como copa para beber.

EL PODEROSO GREMIO DE TONELEROS

Desde la época de los romanos, los toneleros se organizaron en cofradías para reglamentar el privilegio de practicar el negocio de su artesanía: dirigían uno de los negocios tradicionalmente más cerrados de la historia. Hacia el año 1066, época de la invasión normanda a Inglaterra, los toneleros de Londres estaban tan bien organizados que los conquistadores no pudieron tocarlos.

Durante el crecimiento de comercio de barriles a Honorable y muy Respetable Hermandad de Toneleros de Londres, se preocupó muy especialmente de la protección de su artesanía.

En 1740, los cánones estipulaban que nadie podía desempeñar el oficio, salvo aquellos que hicieran un trabajo garantizado y tuviera marca de fábrica personal. Además, nadie podía enseñar la menestralía excepto a un aprendiz registrado, y se penaba la divulgación de los secretos artesanales a extraños. Para asegurarse de esto último, los toneleros empleaban

un lenguaje complicado e incomprensible, el cual impedía a los curiosos enterarse de qué se estaba hablando

SE PROHIBE JUGAR CON LOS TONELES VACIOS

La madera de roble es la mejor para la construcción de barriles, pues absorbe los vapores alcohólicos. Al cabo de ocho anos de uso, una pipa de ron se impregna tanto, que los estibadores portuarios acostumbraban a llenar el tonel vacío con agua caliente y, luego de hacerlo rodar por varias horas por caminos pedregosos para que el agua se batiera y agitara, la sacaban y se la tomaban. Y se daban unas borracheras inolvidables, ¡ibres de impuestos

Esta practica terminó cuando el aduanero de Su Ma,estad –que era poco deportista– descubrió horrorizado que todos se embriagaban frente a sus propias narices y . . gratis

Entonces emitió varios edictos en los cuales se prohibía, bajo pena de multa y cárcel, ¡ugar con los toneles vacios

LOS CABALLEROS DE LA EDAD MEDIA

Se llama Edad Media a la época comprendida entre los anos 476, cuando fue destronado el ultimo emperador romano, y 1453 cuando los turcos se apoderaron de Constantinopla, capital del Imperio de Oriente

DURANTE este milenio el cristianismo logró triunfar sobre toda la Europa que antes había sido pagana. Con la fusión de las formas de vida de los antiguos romanos y de los bárbaros invasores fue naciendo poco a poco una sociedad determinada principalmente por el régimen feudal

REGIMEN FEUDAL: LA PIRAMIDE SOCIAL

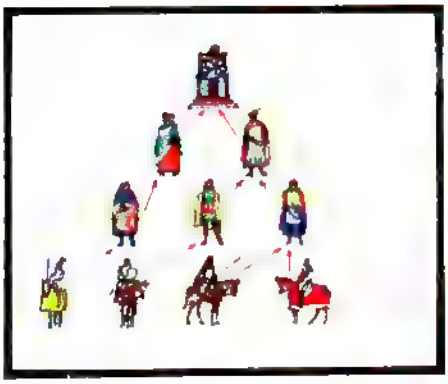
Los reyes se vieron obligados a asegurarse partidarios poderosos con el fin de conservar el trono Estos señores, que constituyeron la clase nobiliaria, juraban fidelidad a su rey y recibían a su vez tierras a título de feudo. Pero si alguno osaba romper su juramento, el soberano tenía derecho a despojarlo de los dominios entregados a su vasallo o feudatario. Ambos se debían ayuda y consejos mutuos.

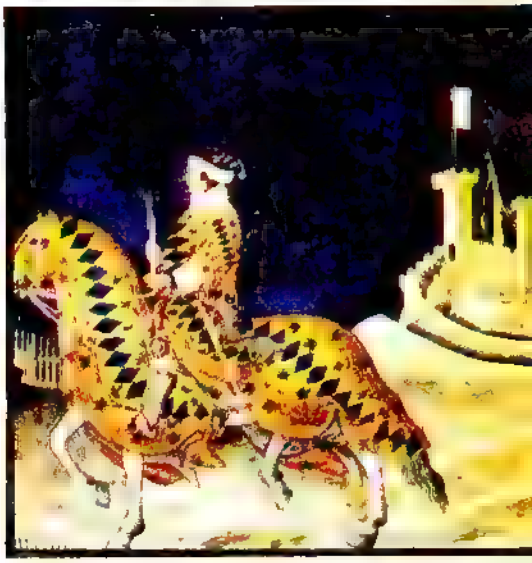
Los vasallos nobles podían, también, conceder tierras a otros vasallos. Los campesinos, en cambio, se convirtieron en siervos No tuvieron más remedio que perder el derecho de propiedad de la tierra que labraban y entregar parte de sus cosechas a fin de costear las tropas de su señor que los defendería de la violencia imperante. Así se formó una pirámide social con el *rey* en la cumbre, seguido por los nobles–*duques*, *condes* y *barones*– y las altas autoridades eclesiásticas –*abades* y *obispos*–, más abajo los vasallos menos poderosos –*gentilhombres o hidalgos*, es decir, clase de los caballeros–, para terminar en el grupo numeroso de los *labriegos*

Pese a sus defectos, el feudalismo fue el único sistema social capaz de garantizar la paz que permitiera dar trabajo al pueblo. El Estado que hoy conocemos no existía entonces: el deber de proteger la vida y los bienes de todos fue ejercido por los nobles

ORIGEN Y ARMAS DE LOS CABALLEROS

Desde la época de Carlomagno todos los hombres libres debían ser soldados y combatían siempre a caballo. Sus armas consistían en una espada de acero y una larga lanza de palo de fresno; los golpes los paraban con un escudo de madera y cuero. En la batalla se ponían una armadura cubierta de anillos de hierro, la cual fue sustituida poco más tarde por una cota de malla de hierro que los protegía desde la barba hasta la rodilla; la cabeza la resguardaban con un yelmo de acero, y la nariz con un nasal. Para servirse de este pesado equipo se necesitaba mucha práctica y un servidor o escudero que llevara el escudo. En el siglo XI





(Arriba izq.) En esta **justa** *(lucha deportiva entre dos caballeros) un hidalgo acciona con ímpetu su lanza con el propósito de arrojar a su contendor al suelo (Arriba centro) Combate entre sarracenos y francos.*

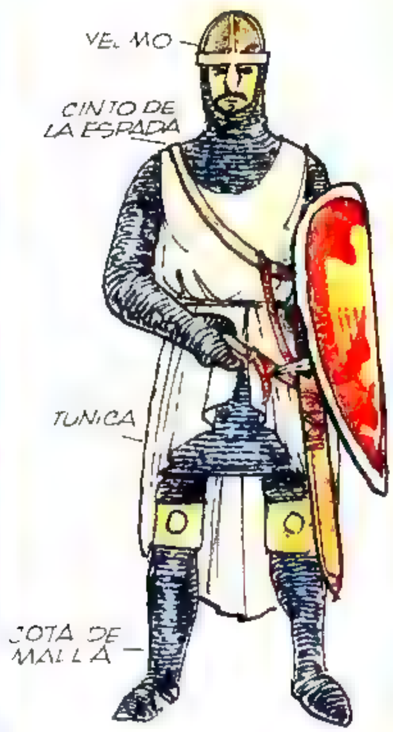
estos hombres de armas terminaron por formar una clase hereditaria

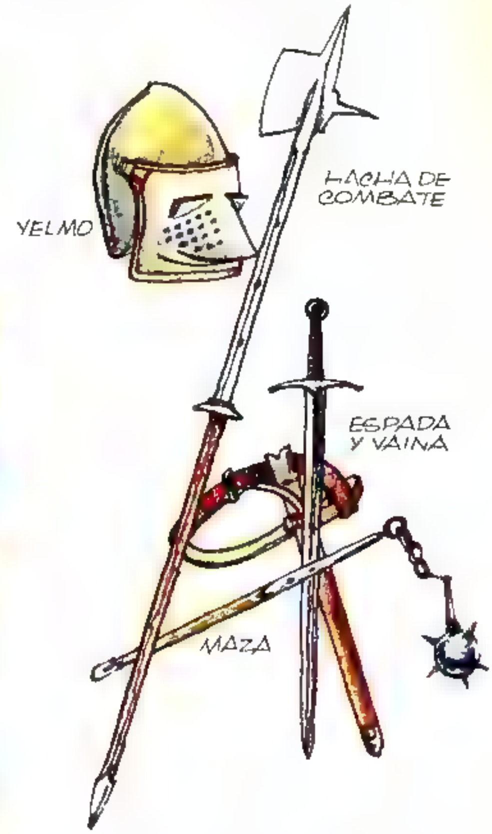
LA GUERRA ERA UN JUEGO Y UN COMERCIO

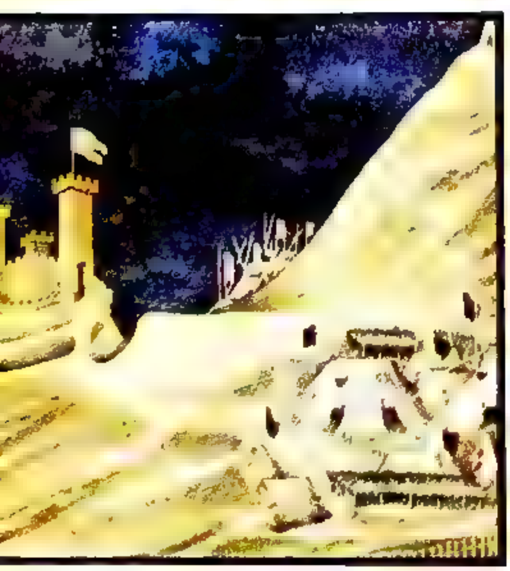
Los caballeros tenían la costumbre de batirse unos con otros. Por un insulto o una discusión sobre una propiedad, el caballero mandaba a su adversario su guante o algunos pelos de su manto de pieles. Esto constituía un desafío, es decir, una declaración de hostilidades.

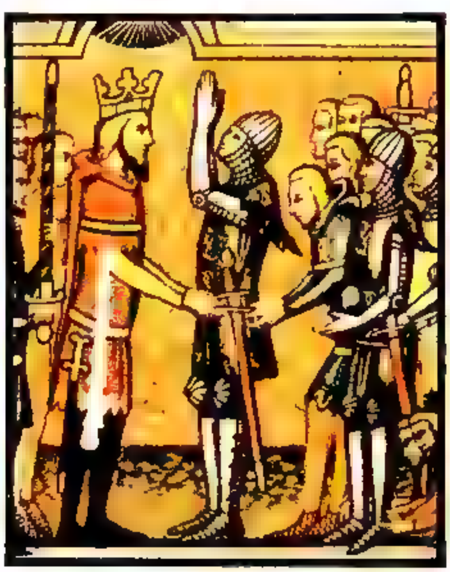
Vasallos y parientes se arrojaban sobre las tierras del enemigo, apoderándose de los rebaños de sus labradores y quemando sus casas, y acababan por sitiar su castillo, procurando apoderarse de su persona para exigir rescate.

La guerra era un juego y un comercio. El juego no era peligroso para estos hombres cubiertos de hierro, y tanto por fraternidad de armas como por temor de Dios trataban de no hacerse daño; preferían más bien coger prisioneros que matarse. Como era mas fácil desvalijar a los campesinos y quitar las mercancías a los traficantes, la guerra se convertía en bandolerismo.









[illegible] miniatura [illegible] s. XV. Arriba [illegible] alternativas de [illegible] guerra. [illegible] un castillo [illegible] Sena. [illegible] dores y las máquinas destinadas a destruir la fortaleza. Derecha: [illegible] que [illegible] a su soberano [illegible] durante toda la vida.

EL CASTILLO

En esta sociedad militar, los señores necesitaban fortificar sus moradas. El castillo del siglo XII y XIII --que empezó por ser una rústica torre de madera-- era un recinto de piedra con torres, rodeado completamente por fosos profundos o precipicios, construido en lo alto de una colina o roca abrupta o en un montículo artificial (mota).

El enemigo se encontraba primero con una obra avanzada, la barbacana, luego con el foso atra-

vesado por un puente levadizo sostenido con cadenas, y al fin con una empalizada. Los defensores, situados en el camino de ronda en la parte superior de la gruesa muralla, lanzaban flechas y piedras por las almenas y troneras. En lo alto estaba la atalaya, desde donde un centinela vigilaba los alrededores, bajo tierra, la sombría y húmeda prisión. Si el enemigo penetraba en el recinto, donde estaba la sala de huéspedes, los dormitorios y el tesoro, los sitiados refugiados en el torreón podían defenderlo piso a piso, por ser muy estrecha la escalera de caracol.

REQUISITOS PARA SER CABALLERO

Nadie nacía caballero, ni siquiera el rey: se llegaba a serlo mediante un aprendizaje y una ceremonia. El joven hidalgo se ejercitaba en montar a caballo, manejar la lanza y espada y subir por la escala de asalto. Durante varios años servía como lacayo o escudero, llevando las armas de su señor, guiándole y cuidando sus caballos, poniéndole la armadura, sirviendo en la mesa y ayudándolo a acostarse

Los antiguos pensaban que la mayor afrenta era servir a otro; para los bárbaros, en cambio, tal cosa era una honra. El escudero servía al caballero, éste a su señor, y hasta los duques y condes servían al rey a la mesa en las ceremonias.

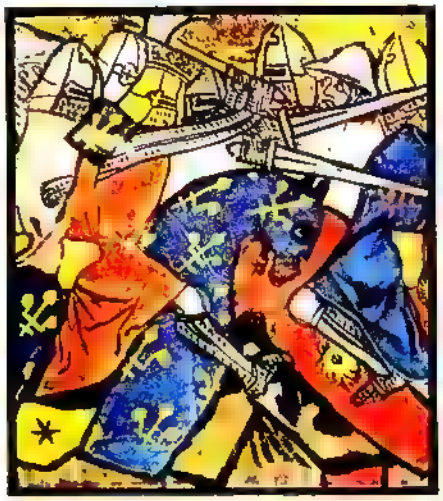
Al llegar a la edad de hombre, el escudero necesitaba que un caballero lo recibiera solemnemente en una orden, lo que equivalía a ser armado caballero. Su superior le entregaba las armas y después le daba un fuerte puñetazo (la *colada*, de cuello) El nuevo caballero mon-

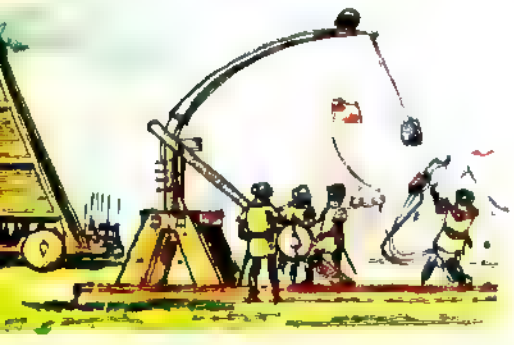
Arriba derecha: Caballero del siglo XIV montado en su corcel [illegible] osamente [illegible] se despide de su esposa [illegible] de partir a la guerra. Arriba: Restos [illegible] del siglo XI, en Borgoña [illegible] después [illegible] Eduardo, Príncipe de Gales, hijo mayor de Eduardo III [illegible] en la Batalla de C[illegible] 1346 [illegible] Canterbury [illegible] espada [illegible] bordados [illegible] Francia [illegible] derecha [illegible] Carlomagno [illegible] los húngaros. Las campañas de guerra duraban entonces aproximadamente tres meses. Los guerreros hombres libres y nobles [illegible] y debían procurarse a sí mismos su alimento y equipo. El botín y el pillaje [illegible] sus gastos. [illegible]

taba su corcel, lanzándolo al galope y haciendo ejercicios de lanza contra un monigote colocado delante del castillo.

EL HONOR NACIO EN LA EDAD MEDIA

El caballero perfecto debía ser valiente, leal y arrogante. Tenía orgullo en ser gentilhombre y soldado y estimaba en mucho su dignidad. No debía tolerar ningún golpe, injuria o contradicción. Este sentimiento es el *honor*, que supone una alta idea de la propia personalidad y el deseo de que la tengan los otros también. Los griegos y romanos no tuvieron palabra para expresarlo; *el honor nació en la Edad Media*





JUSTAS Y TORNEOS: ROMPER LANZAS

La diversión favorita de la antigua caballería era el combate simulado y muy reglamentado, ya entre dos adversarios (la justa), ya entre dos bandas (el torneo). Este último se distinguía poco de una verdadera batalla, pues dos partidos peleaban en campo abierto con armas verdaderas y siempre quedaban en el lugar de la acción algunos muertos. A partir del siglo XIV no se combatió ya sino con *armas corteses* (lanza de madera sin punta y espada embotada). En la justa se trataba de recibir el bote de la lanza del enemigo sin moverse de la silla; la pica se hacía astillas, y de ahí la expresión *romper lanzas*

Escena del siglo XIII que muestra a caballeros con cotas de malla y cascos luchando con las armas típicas de la época

EL PALENQUE CERRADO: LUGAR DEL COMBATE

El combate se efectuaba en un campo rodeado por una barrera, el *palenque cerrado*. Los heraldos tocaban las trompetas, y las señoras en los estrados alentaban a sus amigos arrojándoles cintas y pañuelos. Los jueces del campo otorgaban el premio que era entregado al caballero por una dama.

FIN DE LA CABALLERIA

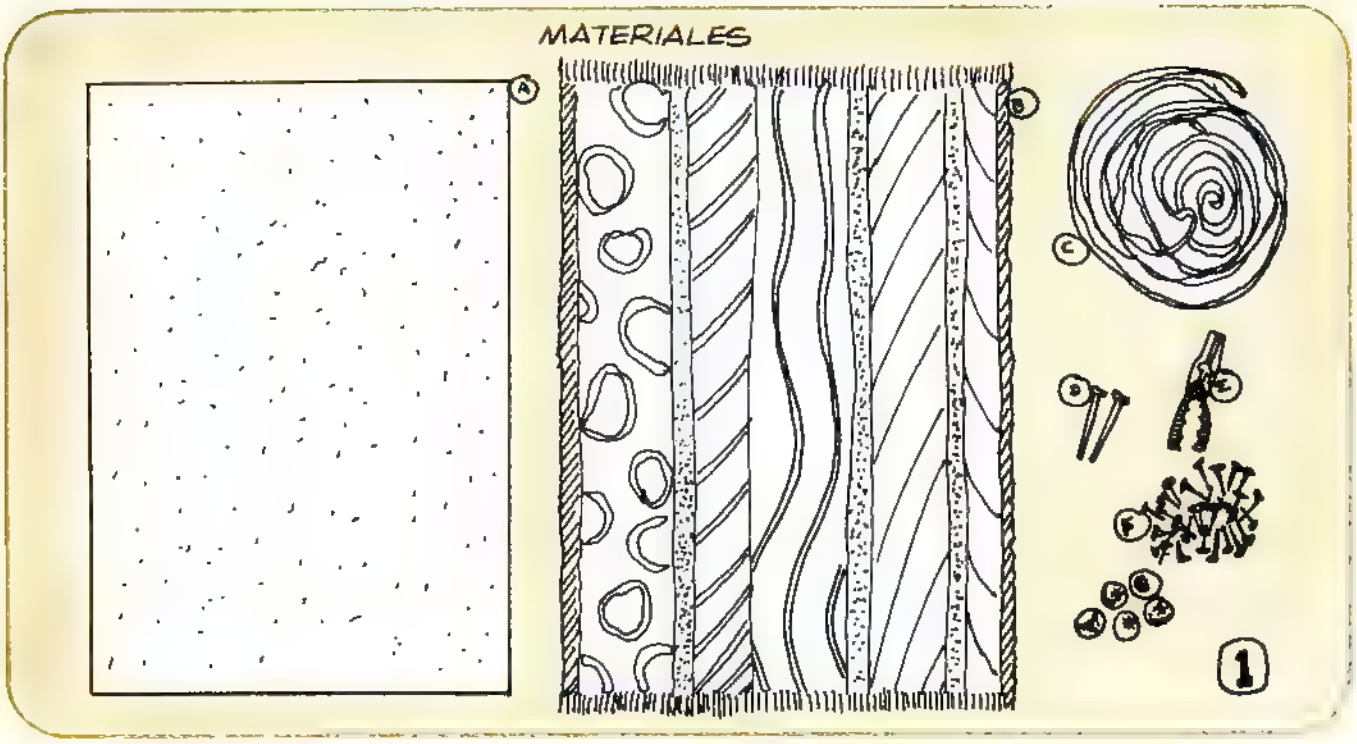
En el siglo XIV, cuando el rey se sintió con fuerzas para ello, prohibió las luchas privadas entre los caballeros. Al mismo tiempo se efectuó una transformación profunda en la armadura. Como la cota de malla no presentaba ya resistencia suficiente, pues los dardos de la ballesta (1) la traspasaban, la reemplazaron por piezas de hierro unido, coraza, brazaletes, perniles y el casco de visera, tipo de armadura que duró hasta el siglo XVI. Gran parte de ellos se dedicaba sólo a la caza. Los más pobres entraban al servicio de los reyes que estaban en guerra para buscar fortuna en aventuras. Los más ricos se instalaban en la corte de los grandes señores o del rey. De esta manera se formó una caballería palaciega, muy distinta de la feudal, aficionada al lujo, las diversiones ostentosas y los modales finos que dieron paso a la cortesía y a la galantería. ●

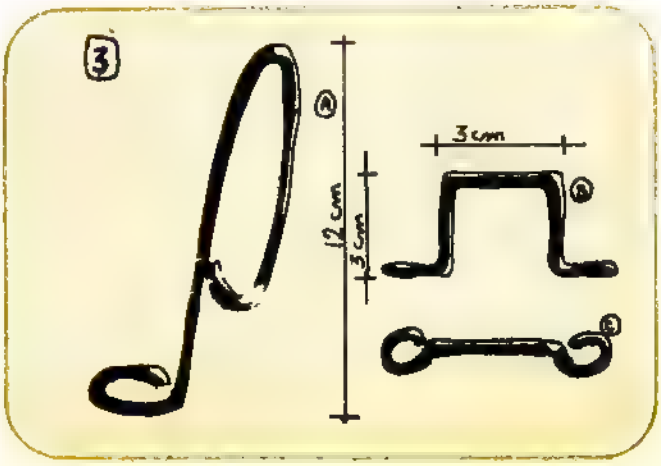
(1) *ballesta*: arma consistente en un arco montado en un vástago que se lanza por medio de un resorte y cuya flecha permitía atravesar a un hombre a 200 pasos

un croquet de mesa

Texto y dibujos de Cristián Fernandez Fotos de Enrique Aracena

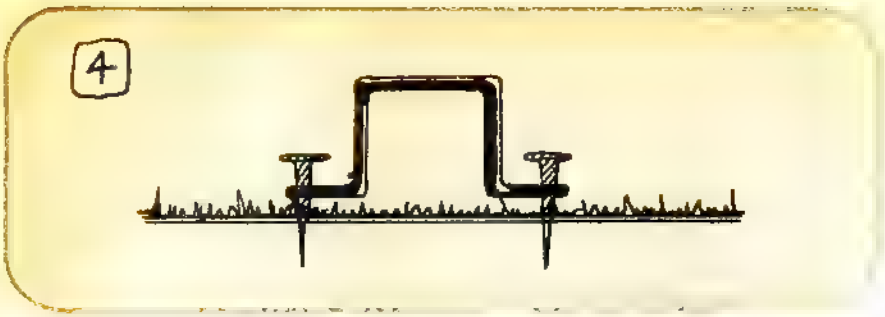
Hace poco, en MAMPATO Nº 333, hablamos del croquet. Hoy te enseñaremos a hacer un "croquet de mesa" para que juegues y te entretengas durante los días de invierno. Necesitarás muy pocos materiales y su realización es tan sencilla que lo podrás tener listo en una tarde.

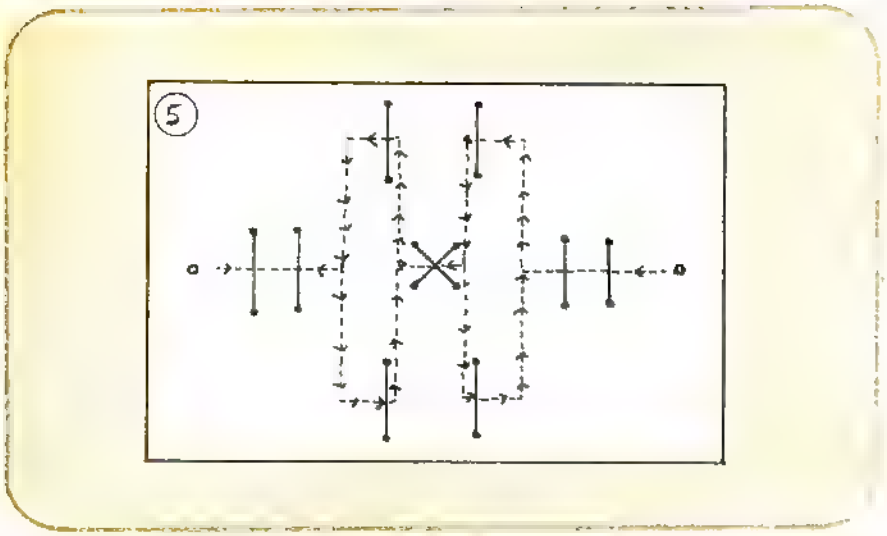


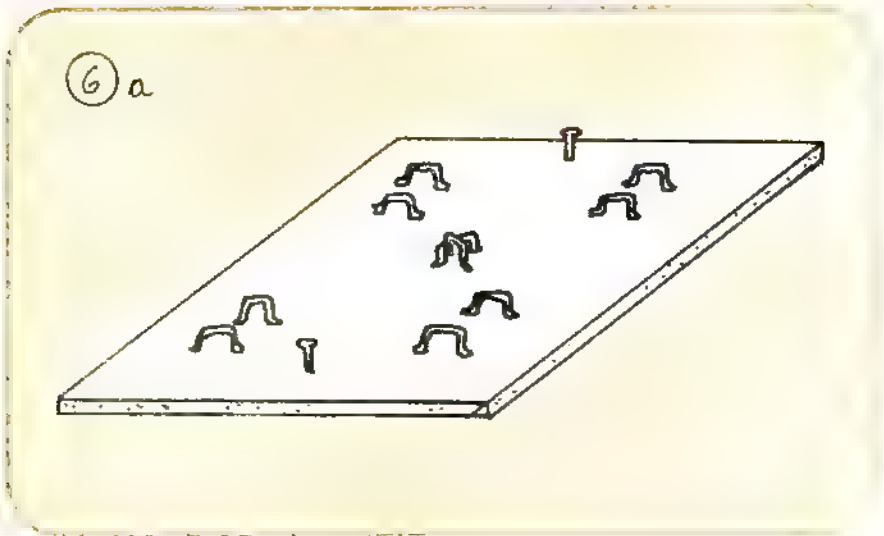


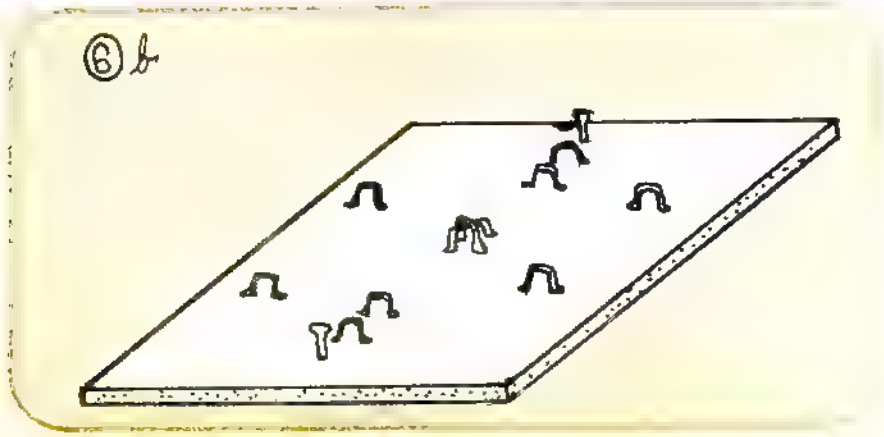
MATERIALES:

alambre
2 clavos
una toalla vieja en desuso
tachuelas
bolitas de cristal
una mesa, tablero o, simplemente, una tabla









PROCEDIMIENTO:

1. Forra la superficie de la mesa, tablero o tabla, con la toalla. Clávala con las tachuelas por debajo y por los costados, para que no se resbale y quede tirante. (Fig. 2).

2. Con el alambre haz la figura "A" del dibujo 3. Esta será la chueca con la cual le pegarás a la bolita. Fabrica unas seis de estas chuecas para que puedas jugar con unos seis amigos.

3. Luego, haz —también con alambre— la figura "B" del dibujo 3. Estos son los arcos. Fabrica diez. En el dibujo te mostramos también la planta para que entiendas claramente su forma.

4. Enseguida, clava, con tachuelas, los arcos a la superficie de madera forrada con la toalla, en la posición que se indica en el dibujo 5. Para clavar los arcos, guíate por el dibujo 4.

5. En los extremos de la "cancha" pon dos clavos, como puedes ver en las figuras 5 y 6.

Los reglamentos para este juego son los mismos que aparecen en MAMPATO Nº 333, página 39. En resumen, el juego consiste en hacer pasar la bolita de cristal —empujada por la pequeña chueca de alambre— por todos los arcos, en el orden fijado, hasta tocar la estaca opuesta, en este caso, el clavo. Entonces se repite el juego en dirección contraria, hasta regresar al punto de partida. Los jugadores golpean por turno, con sus mazos, la bolita. El primero que logre regresar al punto de partida, será el ganador del juego.

HOCUS POCUS ABRACADABRA, PATA DE CABRA

Cuatro pequeños prestidigitadores se reúnen todas las tardes en torno a la magia. En su club –el "Hocus-Pocus"– también pueden participar niñitas.

(Izquierda) Andrés, el menor de los minimagos no se queda atras: siempre tiene un truco que mostrar (Derecha) José Ramón lleva la batuta, pese a que asegura que en el grupo no hay jefe ni mandamas

(Derecha, arriba) Los pequeños magos: Andrés, Francisco Javier y Jose Ramón Vega (Centro y arriba) Concentración, misterio, y . . . ¡que vengan los poderes!

Texto de Héctor Bahamonde — **Fotos de Fernando Pavez**

PARA los supersticiosos, el martes 13 es un pésimo día; todo sale mal. Para los brujos, es un día excelente: su día.

Cuatro niños crearon un club de magia, y para ello eligieron el martes 13 de abril de este año. José Ramón (12 años), Francisco Javier (11 años) y Andrés Vega (9 años), tres hermanos, junto a su amigo Gastón Iturriaga (12 años), son los pequeños prestidigitadores.

Hace tres años comenzaron las inquietudes por la magia en el grupo. Primeramente hacían trucos bastantes simples, pero poco a poco se fueron perfeccionando y comenzaron a adquirir los juegos de magia que habían en el comercio. Según dijeron, Lung-Fu, un conocido mago, los asesora y les enseña los trucos que vienen en las cajas que llevan su nombre.

Todos los días, en la tarde, después de hacer las tareas, se reúnen en la casa de los hermanos Vega. Una pieza en el patio posterior les sirve de rincón mágico.

CONVERSACIONES CON EL CLUB MAGICO DE CHILE

Estos niños han estado conversando con personas del Club Magico de Chile para ver la posibilidad de crear la rama infantil de esta entidad. Pero por el momento no hay nada concreto. Entre sus preferidos se encuentran Lung-Fu y el Mago Larraín, del cual no se pierden ninguno de sus programas por televisión.

El truco preferido por el menor del club es hacer aparecer una moneda de la nada, con tan sólo decir las palabras mágicas: ¡Abracadabra!

José Ramón, en cambio, goza encendiendo fósforos por segunda vez, lo cual significa una gran economía, ¿o no?

Cada uno tiene un traje especial, compuesto por un frac negro y un sombrero de copa, del cual todavía no logran sacar conejos.

Más adelante quizás lo logren.

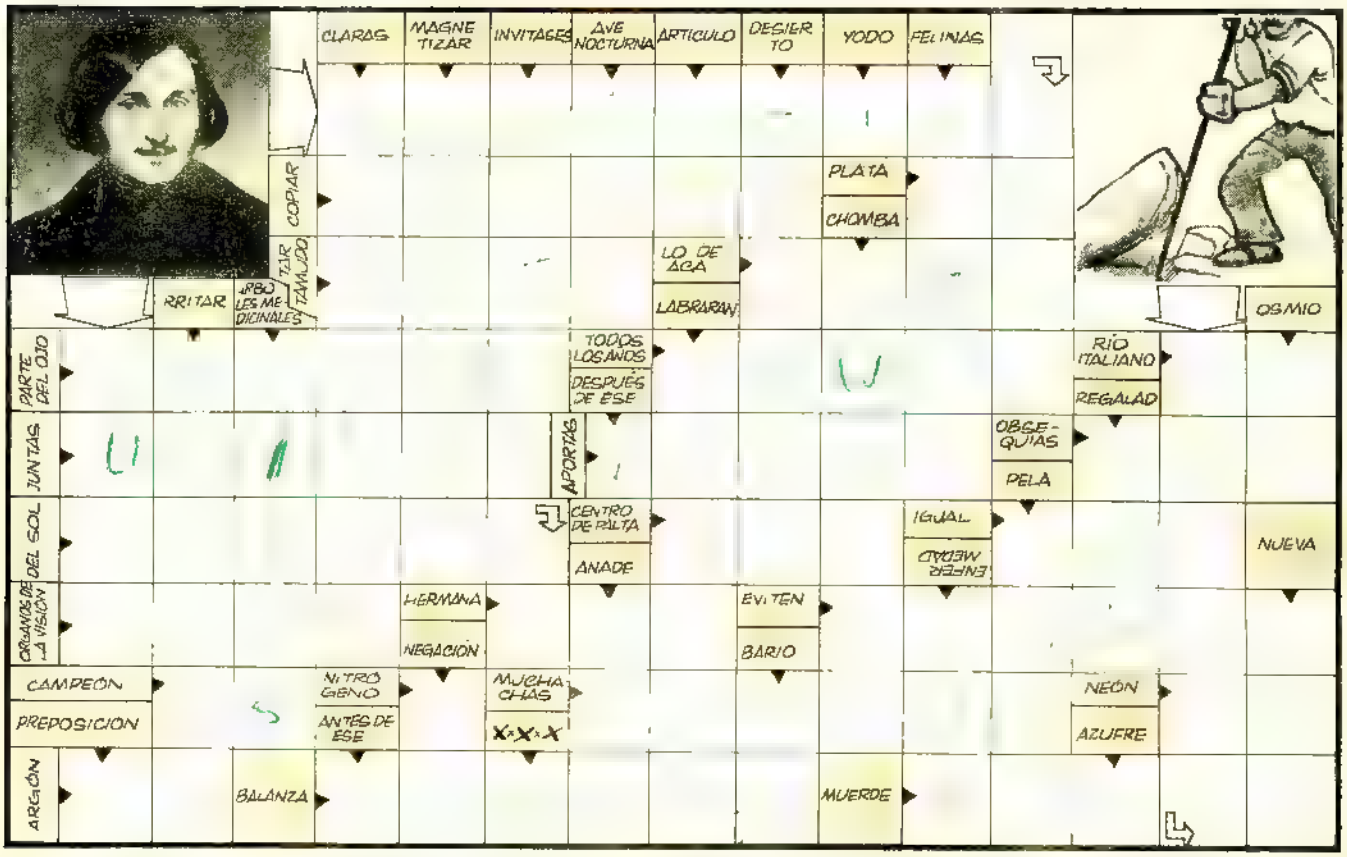
TODOS ESTAN INVITADOS

Ellos están interesados en que el club crezca. Los amigos de provincia pueden escribirles a Avenida Salvador 595, Santiago. Y los amigos que viven en Santiago, pueden llamarlos al fono 230753.

Al visitarlos nos enseñaron un truco, pero como los magos no pueden revelar sus secretos, no te lo podemos enseñar . . .

mampato

CRUCIGRAMA



LAS SIETE DIFERENCIAS

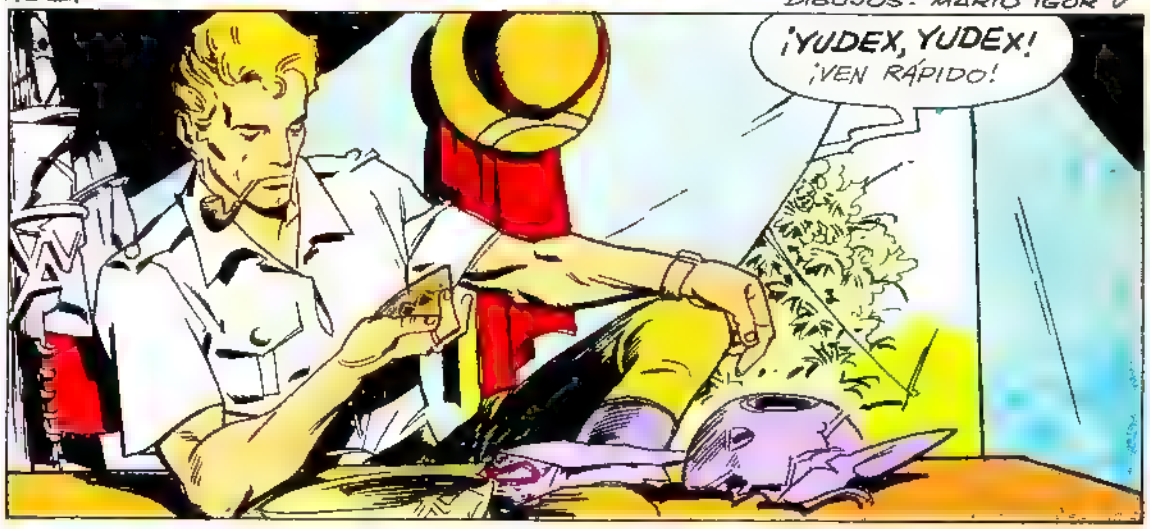
SOLUCION EN LA PAG. 48

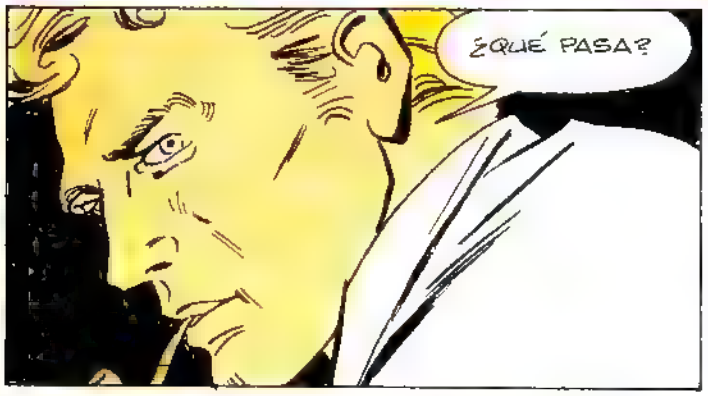
YUDEX "un mundo extraño"

GUIÓN: ADRIÁN ROCA

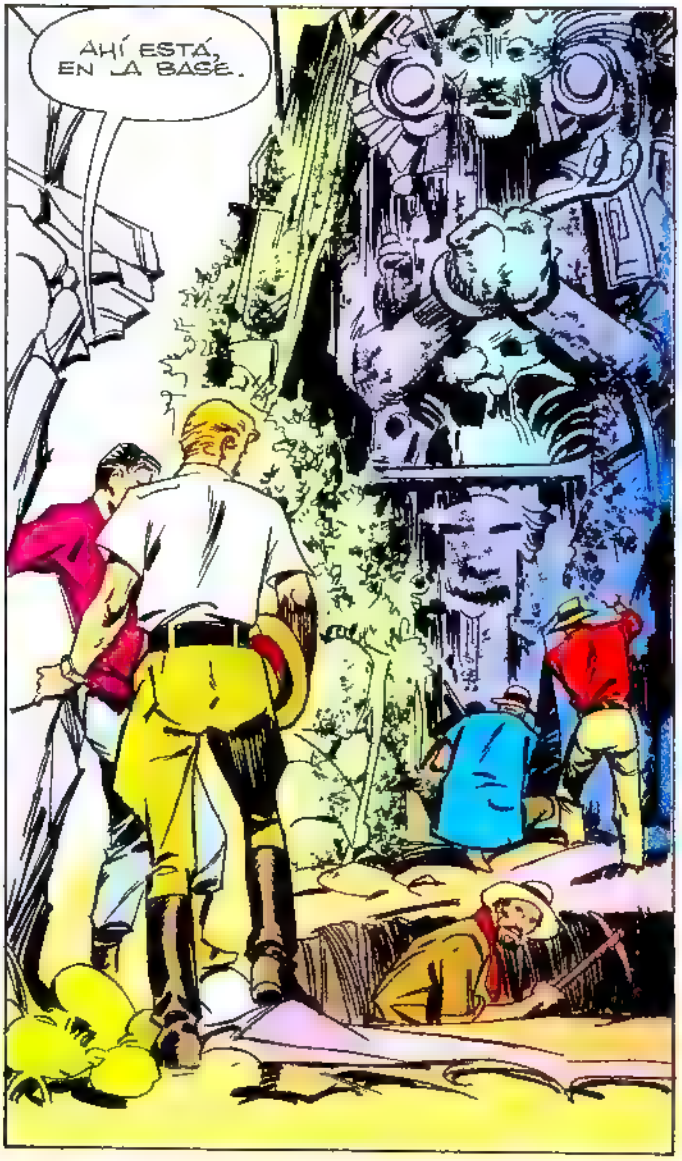
DIBUJOS: MARIO IGOR V

YUDEX, EL JOVEN Y AVENTURERO ARQUEÓLOGO SE ENCONTRABA ESTUDIANDO LAS MISTERIOSAS RUINAS DE LA GRAN CIUDAD MAYA A ORILLAS DE COPAN, EN HONDURAS... CUANDO...



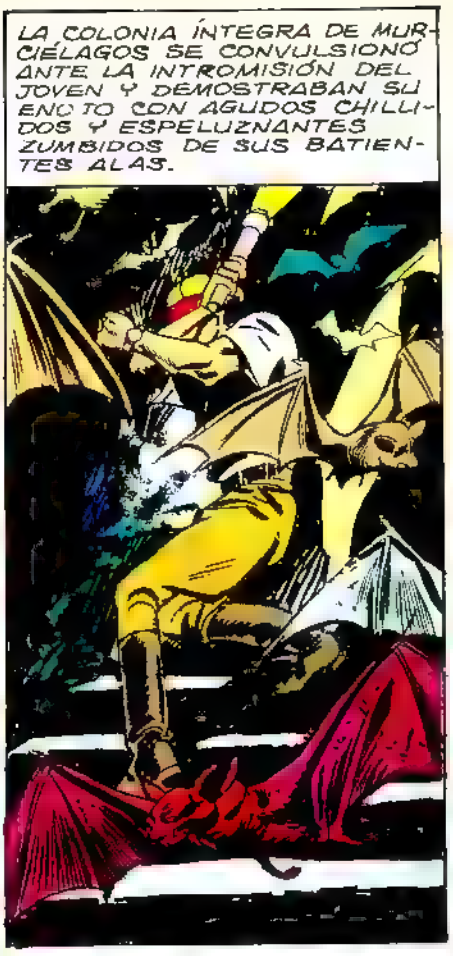


A POCOS PASOS DEL CAMPAMENTO SE ALZABA LA MISTERIOSA ACRÓPOLIS EN RUINAS DE LOS MAYAS.



¿CÓMO DESCUBRIERON ESTO?
QUITAMOS UNAS LIANAS Y MALEZAS PARA ESTUDIAR LA BASE, CUANDO SENTÍMOS LOS CHILLIDOS DE UNA ENORME CANTIDAD DE MURCIÉLAGOS.

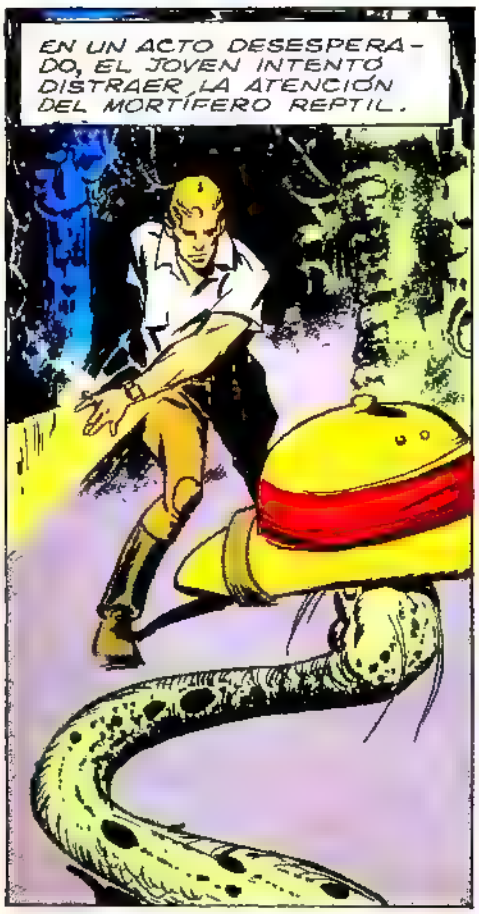
¡YO BAJARÉ A INVESTIGAR, AQUÍ SE VE UNA ESCALINATA! DAME TU LINTERNA, ROLAND.
¡TOMA, PERO TEN CUIDADO CON LAS SERPIENTES Y LAS ARAÑAS!


LA COLONIA ÍNTEGRA DE MURCIÉLAGOS SE CONVULSIONÓ ANTE LA INTROMISIÓN DEL JOVEN Y DEMOSTRABAN SU ENOJO CON AGUDOS CHILLIDOS Y ESPELUZNANTES ZUMBIDOS DE SUS BATIENTES ALAS.

LA ATMÓSFERA ERA CASI IRRESPIRABLE POR EL OLOR A HUMEDAD Y EL EXCREMENTO DE LOS MURCIÉLAGOS.
¡TENDRÉ QUE SALIR EN BUSCA DE UNA MÁSCARA Y UNA LINTERNA MÁS POTENTE!

PERO AL QUERER SALIR...
¡SANTO DIOS! ¡UNA "BARBA AMARILLA", LA SERPIENTE MÁS MORTÍFERA DE LA TIERRA!

POR UN MOMENTO EL JOVEN SE VIO DOMINADO POR EL PÁNICO PUES LA MUERTE QUE SIGUE A LA MORDEDURA DE LA "BARBA AMARILLA" VA PRECEDIDA DE UNA ESPANTOSA AGONÍA. SU VENENO PROVOCA ATROCES DOLORES, HEMORRAGIAS Y FILTRACIONES DE LA SANGRE A TRAVÉS DE LOS POROS.



LA LUCHA ENTRE EL HOMBRE Y EL REPTIL FUE ESPANTOSA. AMBOS LUCHABAN DESESPERADAMENTE POR SU VIDA.

LA FUERZA DE LA SERPIENTE ERA EXTRAORDINARIA Y SU CUERPO VISCOSO ERA DIFÍCIL DE ATRAPAR...

DESPUÉS DE UNOS BREVES INSTANTES DE LUCHA, QUE AL JOVEN LE PARECIERON SIGLOS, RESPIRÓ ALIVIADO CREYÉNDOSE A SALVO...

PERO UNA VEZ MÁS EL PÁNICO SE APODERÓ DE ÉL, Y GRITÓ DESESPERADO...

¡SOCORROOO!...

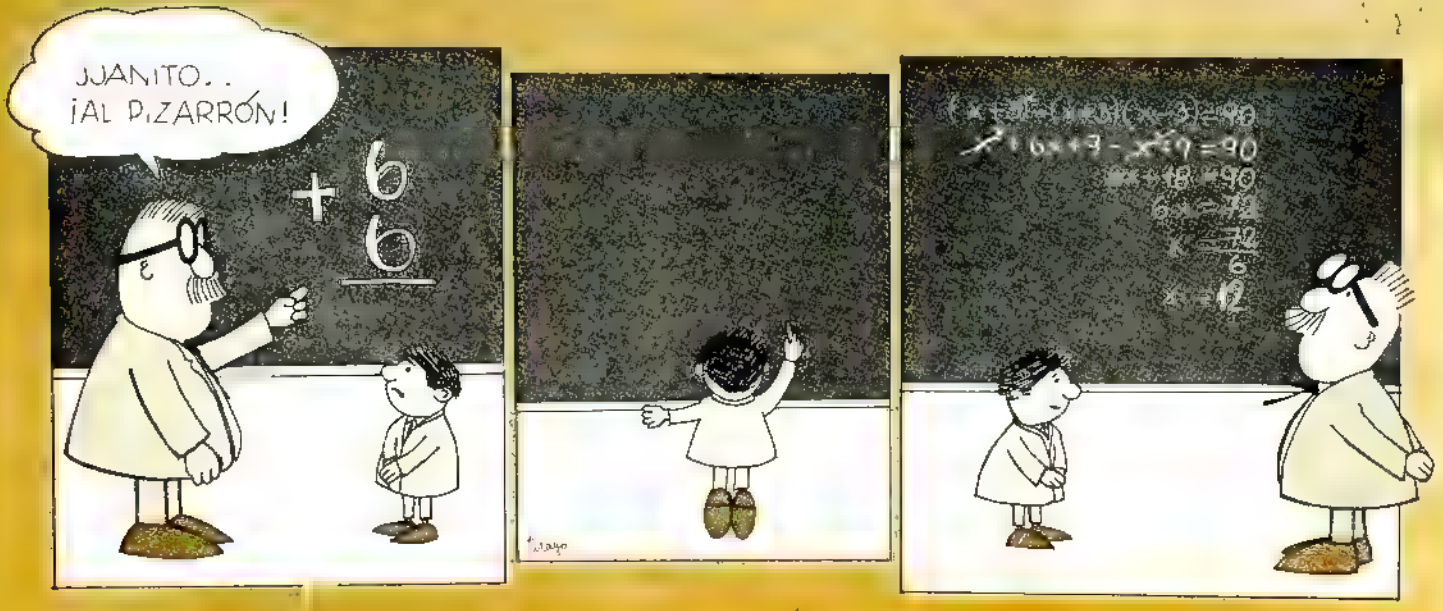
¡TRAIGAN ANTORCHAS! ¡ESTO ES UN NIDO DE SERPIENTES!

PERO POR MUY RÁPIDO QUE ACTUARAN SUS AYUDANTES NO LOGRARÍAN LLEGAR A TIEMPO PARA SALVARLO...

major

(CONTINUARÁ)

EL SEÑOR VENO



EL GOLPE MAGICO

A pedido de muchos de nuestros mago-aficionados MAMPATO entregará, en esta ocasión, tres pruebas espectaculares. Necesitas tener: dos sillas, dos tiras de papel, dos alfileres, dos copas, dos vasos, dos cañas de bambú, una regla, dos cuchillos y tu "varita mágica", la cual será, simplemente, un palo.

Prueba 1:

Toma la caña de bambú y clava en sus extremos los alfileres de modo que sobresalgan. Coloca las dos sillas una frente a la otra y a conveniente distancia. Sobre cada una de las sillas pon una copa con agua llena hasta dos dedos de su borde. Luego apoya la caña preparada con los alfileres de manera que éstos —los alfileres— descansen sobre los bordes de las copas.

¿Listo?

Toma entonces tu "vara mágica" y descarga un golpe **violento, seco** y **enérgico, justo en el centro** de la caña.

Resultado: La caña saltará partida en dos pedazos y las copas permanecerán intactas. Ni siquiera el agua se habrá derramado.

Prueba 2:

Toma ahora los dos vasos y colócalos sobre una mesa a poca distancia uno de otro. Toma una regla de madera —de unos 20 centímetros, más o menos— y hazla descansar sobre los bordes de los vasos. Ahora el peligro es mayor que en la prueba anterior. El objeto que vas a romper descansa directamente sobre el cristal.

Coge tu "varita de la virtud", y descarga el golpe **justo en el centro.**

Resultado: La regla saltará partida por la mitad y los vasos... muy bien, gracias.

Llama a dos amigos para que te ayuden en esta prueba. Esta vez la caña estará sostenida por dos tiras de papel que penden de los dos cuchillos. Tus ayudantes sostendrán los cuchillos, que tendrán su borde cortante hacia arriba. Da el golpe mágico con tu vara. Todos pensarán que esta vez, sí que fracasaras, pues el papel será cortado por el filo de los cuchillos.

Pero se equivocarán: el golpe enérgico, dado justo en el centro de la caña, la hará partirse en dos y el papel permanecerá intacto.

Ahora bien, si las pruebas te resultaron... ¡felicitaciones! Si no fue así, quiere decir que tuviste miedo o duda, no fuiste **enérgico, seco, violento y decidido al dar tus golpes.** Y lo más importante, **no ubicaste bien el centro,** pues el secreto de estas pruebas es que están basadas en una regla lógica.

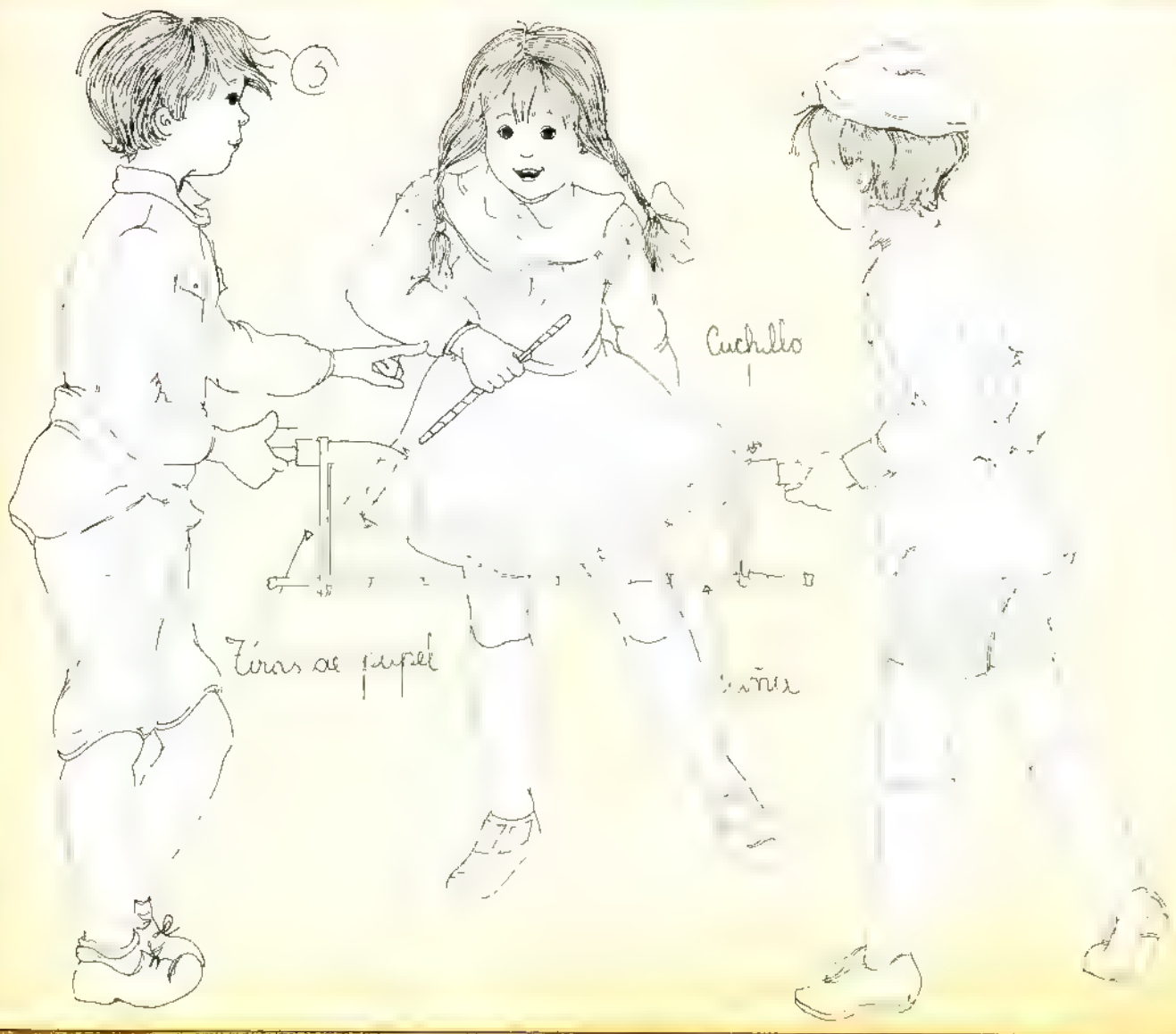
Practica bastante (primero con vasos plásticos, por favor) y luego invita a tus amigos, hermanos, vecinos y familiares a disfrutar de este sorprendente espectáculo. Buena suerte.

Prueb

OCHO PERROS DE "MALAS PULGAS"

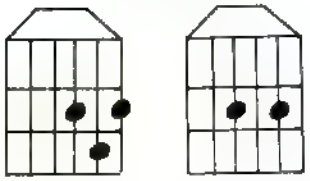
**En un barrio hay ocho perros peleadores y de "malas pulgas":
hay que tratar de que no se encuentren,
pues de suceder esto, habría más de un perro muerto.
Traza dentro del círculo grande
otros tres círculos más pequeños.
De este modo los perros quedarán separados
y ninguno podrá atacar al otro.**

(Solución en pág. 48)

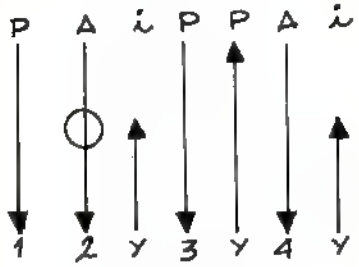


aquí cantamos todos

ACORDES



RITMO



MELODIA

A
III-2-I-2-1-2-1 2 5 0
III-2-I-0-II-4-I-0-II-4-I-0-1-2
III-2-I-2-1-2-1-2-5-0
III-2-I-0-II-4-I-0-II-4-I-0-2-II-3

B
III-2-II-0-I-2, III-2-II-0-I-2
I-I-2-2-2-I-0-0-0-II-2-0-II-2

C
I-2- . 5-II-3-I 0
I-5 . . 3-0-2

ARENA BLANCA, MAR AZUL

A
H) RE LA7
Arena blanca, mar azul,
RE
te mira desde mi rincón.
LA7
En contraluz tomando el sol,
RE
morena como un carbón.

A
M) RE LA7
Arena blanca, mar azul,
RE
en plena luz mirando estás,
LA7
tratando, pues, de descubrir
RE
de qué medida mi biquini es.

B
RE
Y ¿quién es?, ¿qué hace aquí?
LA7
pero ¡qué cara mirarme así!

B
H) RE
Y ¿quién es?, ¿qué hace aquí?
LA7
Más bonita nunca vi.

C
RE LA7
/:Ah... ah ah ah
RE
Ah... ah ah ah:/

A
M) RE LA7
Arena blanca, mar azul,
RE
Te acercas a mi lado tú
LA7
Tu cara roja como flor,
RE
la culpa ya no es del sol.

A
H) RE LA7
Biquini rosa, mar azul,
RE
en mi cabeza estrellas hay.
LA7
Y ¡mama mía, qué guapa es!
RE
¿No quiere un cigarrillo, usted?

B
M) RE
Y ¿quién es?, ¿qué hace aquí/
LA7
pero, ¡qué cara mirarme así!

B
H) RE
Anda ya D me tú
LA7
¿esta noche, a dónde vas?

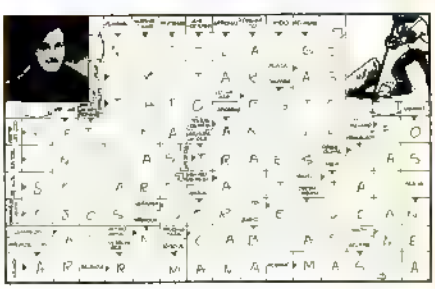
C
M:
No te lo digo.
RE LA7
/:Ah...: ah ah ah.
RE
Ah... ah ah ah:/

A
M) RE LA7
Asfalto negro, moto azul
RE
Nos vamos donde quieras tú
LA7
Nos acordamos de llevar
RE
maletas llenas de amor.

B
RE
La la la ... la la la .. etc.

Nota: Cuando al lado de la estrofa figura la (H), ésta la canta el hombre. Cuando figura la (M), la canta la mujer.

SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA



SOLUCION DE LAS 7 DIFERENCIAS

1 Falta una mano de s
2 La pulsera de
rosa 3 Falta una es
a 4 La pierna de G
5 El palo en más de
6 El globo de text
La pulsera de pa

SOLUCION DEL ENIGMA

AFS Publiteca

UNETE A MI PATRULLA

Participa en el sensacional concurso!

ANDA AL ALMACEN, SUPERMERCADO O FARMACIA DE TU BARRIO

Pide las instrucciones para participar en el concurso del Titán Fortesán, **Recorta la tapa superior de la caja, llénala al dorso con todos tus datos personales y envíala a la casilla 1019 correo 22 Stgo.**

Es muy fácil y podrás ganar mensualmente lindísimos premios! **Radios a pilas y Relojes y el gran sorteo final de 2 pasajes a Disneyworld con todos los gastos pagados.** Sólo tienes que recordar lo que dice el Titán Fortesán sobre su alimento.

Fortesán MR

'el alimento'

La ciudad de Temuco desde el cerro Ñielol.

Los bosques son símbolos y riquezas de las provincias de Cautín y Malleco

IX REGION

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

Capital de la región: Temuco.

Provincias: Malleco y Cautín.

Superficie: 32.472 kilómetros cuadrados.

Población: 596.742 habitantes.

Ciudades importantes: Angol, Traiguén, Curacautín, Lautaro, Temuco, Nueva Imperial, Carahue, Pitrufquén y Loncoche.

Puertos: Esta región cuenta sólo con puertos fluviales. Son: Puerto Saavedra, Toltén y Queule.

Aeródromos: Los Confines en Angol y Maquehue en Temuco.

Ferrocarriles: Longitudinal Sur y los siguientes ramales: Renaico-Los Sauces-Lebu; Los Sauces-Capitán Pastene; Renaico-Los Sauces-Traiguén; Quino-Galvarino; Púa-Curacautín; Cajón-Cherquenco; Púa-Traiguén; Temuco-Carahue; Curacautín-Villa Portales (Lonquimay); Freire-Toltén; Freire-Cunco y Loncoche-Villarrica.

Caminos principales: La ruta Nº 5 cruza la región. Además existen las vías: Ruta Nº 182, Collipulli-Angol; Ruta Nº 180, Angol-Los Angeles; Victoria-Traiguén; Victoria-Curacautín; Traiguén-Lumaco-Purén; Traiguén-Los Sauces-Purén; Lautaro-Curacautín-Paso Pino Hachado; Curacautín-Paso Pino Hachado; Curacautín-Termas de Tolhuaca; Cajón-Cherquenco; Temuco-Nueva Imperial-Puerto Saavedra; Ruta Internacional Nº 119: Freire-Villarrica-Paso Mamuil-Malal; Freire-Barros Arana-Nueva Imperial; Pitrufquén-Toltén y Loncoche-Villarrica.

Lugares de interés: a) **Turístico:** En esta zona se inicia la llamada "Región de los Lagos" con los siguientes lagos: Budi, en la costa, y Colico, Caburgua y Villarrica, en el interior. En Temuco, el cerro Ñielol, considerado parque nacional. Están, además, las Termas de Tolhuaca, Río Blanco y Palguín, el museo arqueológico El Vergel, en Angol, y buenas canchas de esquí en Villarrica. b) **Histórico:** Museo Araucano, en Temuco, y Arqueológico, en Angol. Reducciones indígenas, con sus costumbres y tradiciones en: Collipulli, Nueva Imperial, Carahue, Cunco, Quepe, Freire, Gorbea y varios otros lugares.

ASPECTOS FISICO-ECONOMICOS

Características geográficas: temperatura anual baja y uniforme y precipitaciones todos los meses del año. La temperatura media alcanza a 12º y las precipitaciones a 1.345 mm., siendo más abundantes en invierno. Innumerables bosques mixtos cubren la zona.

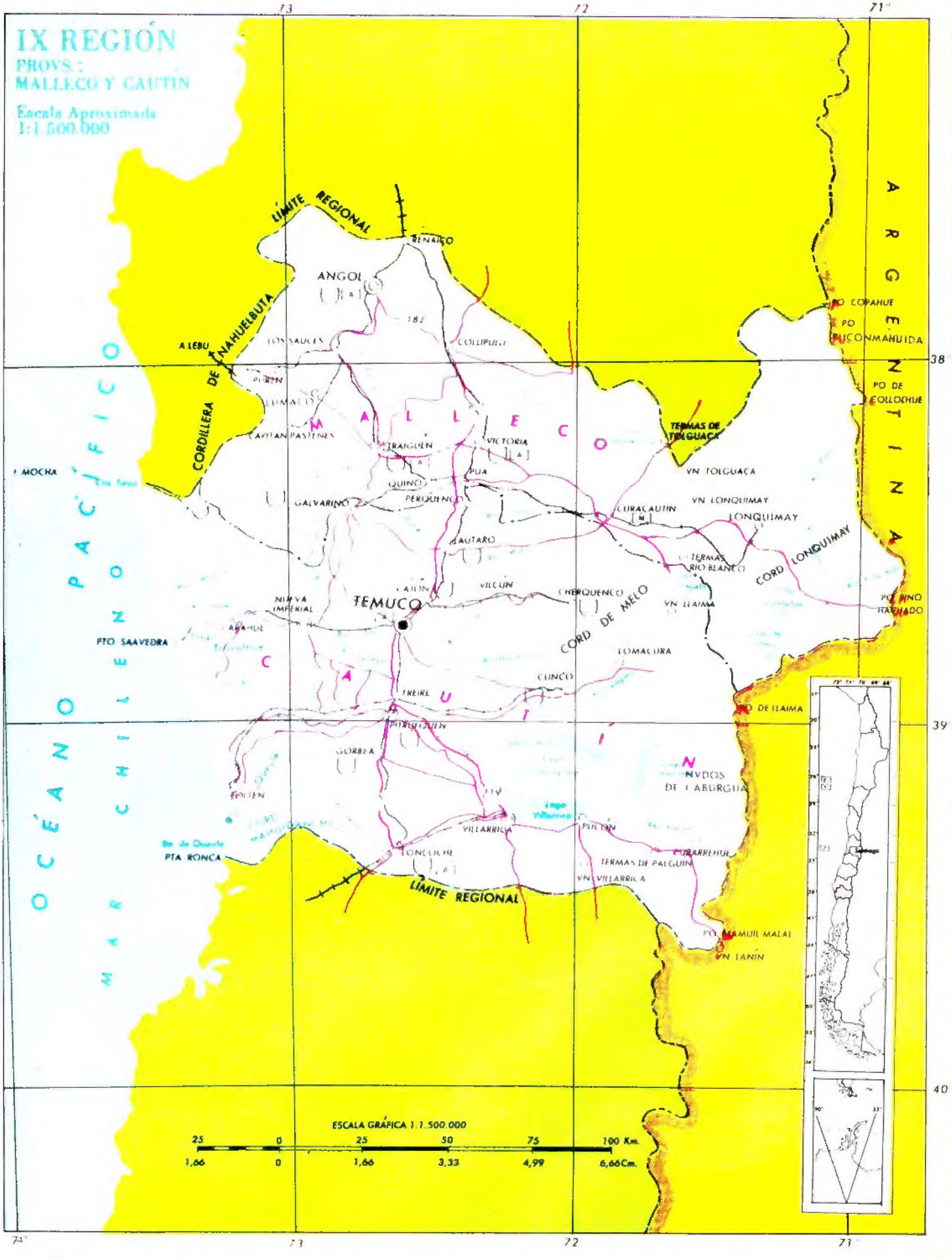
Hidrografía: Los principales ríos son: Malleco, afluente del Bío-Bío; el Bío-Bío, desde su nacimiento en las lagunas de Gualletúe e Icalma; Traiguén, también afluente del Bío-Bío; Imperial, formado por los ríos Cautín, Quepe y Vilcún; Toltén, formado por los ríos Allipén y Mahuidanchi y, finalmente, el río Queule.

Otros accidentes son las lagunas: Malleco y Caburgua y los lagos: Conguillío; Gualletúe, Icalma, Colico, Huilipilún, Villarrica, Trovolhue y Budi, estos dos últimos en la costa.

Orografía: La Cordillera de los Andes presenta, en esta zona, innumerables volcanes que son las alturas principales. Los volcanes son: Tolhuaca: 2.780 m.; Lonquimay: 2.822 m.; Llaima: 3.060 m.; Villarrica: 2.840 m. y Lanin: 3.551 m. Se destacan, además, la Cordillera de Lonquimay; los Nevados de Caburgua y la cordillera de Mahuidanchi.

Producción: Marítima: La producción pesquera es mínima. **Minera:** No tiene. **Agrícola:** Es bundante, especialmente en: trigo, avena, lentejas, maravilla, raps y cereales, y leguminosas secas, en general. También es importante la producción ganadera y maderera. **Industrial:** Productos alimenticios: es la principal, especialmente en leche, cecinas, aceite y otros. **Productos madereros:** hay una gran cantidad de aserraderós y una planta de madera terciada y aglomerada en Curacautín. **Energía eléctrica:** Se obtiene de centrales de otras regiones y de pequeñas instalaciones en diversos puntos de la región.

IX Región: Provincias: Malleco y Cautín.



Tomada del Atlas Escolar de Chile, GEOPLAN. Impreso y distribuido por Gráfica Lagarte S.A.I.C.

MITOLOGIA (5)

POR THEMO LOBOS.

HIPOGRIFO

(Polimorpho Griphas Europeensis)

EL Hipogrifo es un animal con las caracteristicas del águila, el león y el caballo. Sus poderosas alas le permiten desplazarse con gran seguridad por el aire. El **habitat** de este ser son las altas montañas de los Apeninos. A semejanza del "Grifo" propiamente tal, acostumbra a ser un magnífico guardián de tesoros fabulosos.

Según la leyenda de "Rolando Furioso", de Ariosto, el mago Gradasso poseía un hipogrifo que después fue dominado y usado por el caballero Ruggiero para sus aventuras.